2 CDs Joc full - GUNLOK - 25% OM, 75% MAŞINĂ!!

LEVEL

JOC FULL!!

www.level.ro • Games,Hardware&Lifestyle • Octombrie 2002



Moto GP
Redefineşte viteza

ECTS Files 2002
LEVEL@London.uk

LEVEL Fans Camp 2002
Adunătură organizată de gameri



MAFIA

~~115.000 lei~~
98.000 lei

DEMOS EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM ■ NOLF 2 ■ NHL 2003 **FILME** GTA VICE CITY ■ ICE AGE
IMAGINI DRAGON'S LAIR ■ PSYCHOTOXIC **MOD** TENEBRAE [QUAKE I] PATCH WARCRAFT III 1.02 ■ GRAND PRIX 4 4.0

PC < console

Și anul acesta am simțit că nu mă mai pot atinge de jocuri în România și a trebuit să-mi iau o "vacanță" în Anglia. De fapt, m-am dus să văd din nou care mai e situația la ECTS, de data aceasta 2002 și ținut nu la Excel, în Docklands (estul Londrei), ci la Earl's Court (centrul Londrei).

Dat fiind faptul că am fost martor și la EA Play, un cocktail organizat chiar înainte de ECTS, pot spune că perspectiva pe care o am asupra industriei s-a schimbat destul de puternic. Dacă afirmația celor de la Revolution, în conferința dedicată lui Broken Sword 3, că "The point-and-click adventure is dead!", mi se pare deplasată (rău de tot), afirmația mea din acest editorial, că "industria jocurilor se mișcă puternic spre piața de console" nu mi se mai pare deplasată chiar deloc. Asta pentru că am văzut cum zeci de firme încep să evite PC-ul chiar din start și multe jocuri sunt pregătite de lansare exclusiv pe PS2, Xbox, Gamecube sau Gameboy Advance. Nu mai spun că partea de PlayStation Experience a ECTS-ului a fost una dintre cele mai de succes.

Cum traducem tendința asta în termeni românești? În primul rând, uitați-vă la cerințele hardware ale jocurilor apărute în ultimele șase luni. Am discutat cu mai mulți producători de jocuri și toți mi-au spus că nu își mai fac probleme în ceea ce privește cerințele minime de sistem. De ce? Pentru că nu mai e economic să încerci să ajustezi jocul pentru plăci video de acum un an (de tipul GeForce 2MX) sau pentru procesoare care rulează la mai puțin de 2 GHz. De ce nu mai e economic? În condițiile în care există sute de oferte care îi permit occidentalului să-și cumpere în leasing un 2,5 GHz cu doar 30 de lire pe lună, lumea își procură destul de ușor acolo tehnologie de ultimă oră. Din păcate, în România însă tindem cu toții să achiziționăm hardware dacă nu din coada listei, cel mult de la mijloc, ceea ce duce, inevitabil, la necesitatea unui nou upgrade în mai puțin de șase luni.

Totuși, nici pentru occidentali lucrurile nu sunt întotdeauna roz. Pentru unii un upgrade sau un calculator nou sunt destul de costisitoare, așa că soluția ideală este.... o consolă. Așa că mai toată lumea își cumpără, mai nou, combinații: PS2 cu Xbox sau Gamecube, plus un Gameboy Advance pentru călătorii și plictiseală în metrou. Producătorii de jocuri au mirosit trend-ul și acum nu fac altceva decât să-l hrănească în permanență, cu jocuri și accesorii. Cel puțin noi, cei de la LEVEL, ne aflăm destul de des în dificultate când e vorba să scriem un preview despre un viitor joc de PC, și asta pentru că lista de titluri ce urmează a fi lansate conține tot mai multe jocuri create exclusiv pentru console și, eventual, pentru PC. În fine, se pare că viitorul merge într-o altă direcție decât am fi bănuit cu câtiva ani în urmă. Piața jocurilor de PC se restrânge încetul cu încetul. Nu va dispărea, dar intră în umbra consolei.

■ **Mike**

PC < console

Cu mâna pe portofel, declarăm:



Mike – Nu prea am timp, dar îmi fac rost.



Mitza – Game... Cube...



Sebah – Nu folosesc joystick-uri sau volane.



Locke & Lara – ... până la adânci bătrâneți.



BogdanS – Hardware? Unde?



Koniec – Budha, de ce m-am născut în Brașov?

LEVEL OCTOMBRIE 2002

CUPRINS CD

DEMO

Emperor: Rise of the Middle Kingdom
Hitman 2 - Silent Assassin
Battlefield 1942 Multiplayer Demo
Brixout XP
Falls Classic
NHL 2003
NOLF 2
Project Nomads
Virtual Sailor

EXTRA

Drivere
Detonator 40.41 Win XP
Audigy XP

MODS

Tenebrae

PATCH

Grand Prix 4 4.0
The Thing 1.1
Warcraft III 1.02

WALLPAPERS

Moto GP

SCREENSAVERS

Beams

FILME

Ice Age
GTA Vice City

IMAGINI

Dragon's Lair
Psychotoxic

UTILITARE

CheatBook 2002 v2.0
IrfanView 370
Quick Time 4
Winamp 3.0
WinRar 3.00

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kasperky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

LEVEL OCTOMBRIE 2002

CUPRINS

26 - MAFIA

Cosa Nostra sui nostri calculatori! Ciao, pizza, guarda e vinci...





70 - ECTS FILES 2002

Târgu importantu fost-a și iaca reportagiu după tărâmulu anglean.

ECTS-Broken Sword

Revolution a prezentat la ECTS proiectul său pentru revigorarea seriei de adventure-uri Broken Sword prin lansarea celei de-a doua continuări, Broken Sword: The Sleeping Dragon. Chiar dacă a trecut destul de mult timp de la lansarea lui Broken Sword 2, Revolution speră ca cele două milioane de fani ai seriei să se trezească la viață și să profite din plin de această ocazie. Se pare că producătorii intenționează să revoluționeze genul adventure, vechiul stil de tip "point and click" fiind, în opinia lor, deja depășit. Jocul va arăta clar altfel decât ne-am aștepta de la un adventure tipic, însă nu prea se specifică exact cum. În aceeași ordine de idei se pare că și gameplay-ul va avea de suferit, în sens pozitiv sperăm, norocul și inteligența nefiind singurele calități ce vor fi pe lista de elemente necesare. Personajul al cărui rol îl veți juca va fi o mixtură de skill-uri, de la stealth și combat până la puzzle solving. Părerea mea este că acest joc tinde să capete dimensiuni RPG-istice, ceea ce îl va face să se situeze ca stil undeva între adventure, jump&run RPG și shooter. Sper sincer să fie vorba de vreun concept nou, original și nu de o varză stilistică ce va băga gamer-ul în ceață.



Oricum, orice speculații sunt de prisos. Tot ceea ce putem face este să așteptăm și să ne uităm la screenshot-uri.





Ring II – Arxel Tribe

Unul dintre cele mai frumoase adventure-uri care au fost create vreodată, anume Ring, este în fine continuat pe aceeași linie a Inelulului Nibelungilor, prin Ring II. Dacă informațiile noastre sunt corecte, se pare că jocul este deja la dispoziția voastră în toată splendoarea sa. Cunoscând stilul Arxel Tribe, suntem siguri că nu vom fi dezamăgiți, mai ales că screenshot-urile arată absolut demențial. Povestea jocului este de fapt cea de-a treia și a patra parte a adaptării celebrei tetralogii simfonice aparținând lui Richard Wagner. Este interesant de știut că celebra epopee scandinavă a fost una dintre sursele de inspirație ale lui Tolkien pentru The Fellowship of the Ring. Nu vreau să dezvălui prea multe amănunte pentru a nu strica farmecul jocului. Cert este că personajele din joc vor fi cât se poate de 3D, însă background-urile vor fi tot prerenderizate. Jocul va conține în jur de 24 de personaje (zei, eroi, ogri, dragoni etc.) și 30 de minute de filmulețe în stilul cunoscut (cut scenes). Până când îl veți avea, iată câteva din lăudatele imagini pe care le putem pune la dispoziția dumneavoastră.







flash flash flash

Firaxis și X-Com?

Se pare că într-o știre de pe The Gaming Lounge este confirmat un zvon mai vechi conform căruia Firaxis ar fi cumpărat drepturile asupra numelui de X-Com.

Vă aduc aminte că Firaxis înseamnă Sid Meier, iar Sid Meier înseamnă Civilization.

Vom avea oare un nou joc X-Com semnat de data asta de Sid Meier? Dacă stau să mă gândesc bine, acum ceva timp aceiași indivizi de la Firaxis anunțau că au cumpărat dreptul de a folosi engine-ul NetImmerse (folosit și în Morrowind)... hmmm... X-Com 3D? Cu elemente de FPS?

20 de ani pentru Lucas Arts

Lucas Arts tocmai a sărbătorit 20 de ani de activitate și cu această ocazie a lansat un site special. Site-ul oferă cititorilor șansa de a călători înapoi în timp până la începuturile companiei din 1982, posibilitatea de a citi profilurile starurilor ce au activat de-a lungul timpului în această companie, precum și diferite produse spre cumpărare (merchandise). Mai sunt disponibile artwork-uri speciale ale diferitelor lor produse vechi sau viitoare. De asemenea, mai puteți vedea trailer-e ale jocurilor ce urmează să apară. Adresa site-ului este http://www.lucasarts.com/20th.

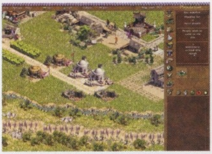
Bucăți de Playstation 3

Se pare că PS3 va fi pe piață înainte de anul 2005. Analiștii spun că lansarea consolei va urma imediat finalizării proiectului unui procesor de mare putere

DEMO PE CD LEVEL OCTOMBRIE 2002

Emperor: Rise of the Middle Kingdom - Sierra

Dacă sunteți într-adevăr pasionați de cultura și civilizația Chinei antice, prin acest city-builder aveți posibilitatea să vă puneți în rolul unui biet împărat chinez și să vedeți dacă puteți face față provocărilor. Lansat pe 11 septembrie, jocul se pare că este un fel de clonă Cezar cu puternică tentă estică. Plecând de la perioada preimperială a dinastiei lui Xia (2100 î.e.n), veți ajunge să populați și să administrați China antică pe o perioadă de aproximativ 3.000 de ani, până în 1211 e.n. (anul în care Gingis Han invadează Regatul de mijloc). Ca împărat veți construi case pentru a atrage noi emigranți în orașul pe care-l construiți. Pe parcurs veți avea sub comandă constructori, administratori, armată, ceea ce va permite extinderea și transformarea orașului într-o adevărată metropolă a Estului. Evident, nici un aspect nu a scăpat de sub atenția producătorilor, de la atacurile asupra barbarilor și cucerirea de noi pământuri până la agricultură și comerț. Avantajul de care se bucură acest joc spre deosebire de seria Cezar sau Zeus este acela că este primul city-builder care va putea fi jucat on-line. Sincer, habar n-am ce succes on-line va avea acest joc. Oricum, cert este că în curând veți citi mult mai mult despre el la noi în revistă.









ECTS – Y project

Printre jocurile mai interesante prezentate la ECTS anul acesta se numără fără îndoială și Y project. Este vorba despre un action-adventure situat într-un decor futuristic de tip Al 5-lea Element sau Blade Runner, populat cu monștri ce aduc a insecte gigantice. De fapt, acțiunea se petrece peste 200 de ani în viitor, când oamenii au aterizat pe o planetă liniștită și au început o acțiune de colonizare pașnică. Din nefericire, înainte de colonizare, în laboratoarele imensei nave cosmice fusese creată o specie de insecte de dimensiuni gigantice care au scăpat nesupravegheate și au populat și ele lumea respectivă. După aproximativ 70 de ani, aceste animale au declanșat un atac foarte puternic asupra orașului ce adăpostea populația umană și au reușit să spargă imensa cupolă de sticlă ce îl acoperea. Majoritatea oamenilor au fost uciși. Tu ești un fel de erou care este chemat să salveze oamenii care mai rămăseseră în viață. Aceștia erau și ei la rândul lor împărțiți în două facțiuni, unii adepți ai metodelor militare de exterminare, alții ai celor științifice. Pe măsură ce vei avansa în joc, vei avea posibilitatea ca alternativă să aderi când la unul, când la celălalt grup. Concomitent vei avea acces la arme diferite în funcție de specificul fiecărui grup. Jocul se pare că va fi lansat în cea de-a doua parte a anului 2003.



flash

de la SCE, din cadrul lui Toshiba Corp., cea mai mare companie japoneză de procesoare și coproducătorul procesorului pentru PS2. Proiectul pe patru ani , numit "cell", țintește spre crearea unui puternic procesor destinat unei conexiuni ultrarapide la Internet.

Microsoft angajează hackeri

Se pare că Microsoft angajează "software design engineers" pentru a le verifica toate sursele și pentru a proteja în orice fel software-ul Microsoft ce va ieși de acum înainte pe piață. Experiența în hacking-ul jocurilor constituie un avantaj pentru cei ce doresc o angajare. De acum încolo, cei ce se ocupă cu spargerea și distribuirea pirat a jocurilor vor lupta cu prietenul ce până acum le furniza aceste jocuri, sau dacă sunt destul de tari chiar se vor muta în valea silicoanelor.

Legion – pentru gloria Romei

Legion este un joc revoluționar de strategie în timp real ce are loc în îndepărtatele timpuri ale Romei antice. În rolul lui Cezar, ai misiunea de a-ți lărgi imperiul și de a-l duce pe culmile gloriei. Centurionii tăi vor mărșălui prin Britania și prin Franța, unde va trebui să liniștești și să supui hoardele sălbatice ale britonilor și ale galilor. Apoi, odată cu lansarea unui război civil în Roma, va trebui ca legiunile tale să restabilească liniștea acasă. Terenul și formațiile pe care le vei folosi în luptă vor avea un rol decisiv asupra rezultatelor acesteia. Jocul a fost deja lansat pe 20 septembrie.

GTA-Vice City

FILM PE CD LEVEL OCTOMBRIE 2002





După succesul enorm pe care l-a avut GTA 3, e timpul să ne luăm la revedere de la celebrul Liberty City și să ne mutăm în alt oraș, numit Vice City. Evident stilul este exact același, substraturile și farmecul lumii interlope nu se schimbă cu nimic. După ce Tommy Vercettia a petrecut o lungă perioadă la răcoare cu securitate maximă, iată-l din nou pe străzile din Liberty City. Datorită problemelor care ar fi putut să apară, vechiul său boss Sonny Forelli îl trimite în Vice City cu afaceri. Aici este așteptat și "aranjat", rămânând astfel și fără bani și fără marfă. Sonny își vrea banii înapoi, dar se pare că bandele locale de motocicliști, mafia cubaneză și politicienii corupți îi stau în cale cu orice preț. Aproape tot orașul îl vrea pe Tommy mort, așa că singurul lucru care-i mai rămâne de făcut este să se împotrivească de unul singur. Jocul oferă aceeași atmosferă de ani '80, cu orașul foarte populat și plin de surprize. Din nefericire, pentru majoritatea dintre voi, în octombrie se va lansa doar versiunea pentru PS2. Versiunea pentru PC o vom vedea probabil abia la primăvară sau mai târziu. Sunt sigur că așteptarea va fi răsplătită pe deplin așa cum s-a întâmplat și până acum.

Battle Realms: Winter of the Wolf - Ubi Soft

Ubi Soft Entertainment a lansat un nou set de screenshot-uri din viitorul sequel al lui Battle Realms: Winter of the Wolf. Ca poveste, acțiunea se petrece cu șapte ani înainte de cea din Battle Realms și descrie lupta clanului Wolf de a scăpa de sub puterea clanului lotusului. În această tentativă a lor ei vor fi conduși de către eroul Greyback. Dacă v-a plăcut prima versiune a lui Battle Realms, cu siguranță pretențiile voastre vor fi satisfăcute prin lansarea acestui sequel. Ca orice sequel care se respectă, și acesta va avea o nouă campanie, unități noi alese pe sprânceană și modificări de gameplay. Din păcate, suita informațiilor oferite în legătură cu acest joc sunt situate undeva sub cheie, tot ceea ce putem accesa fiind câteva imagini din când în când. Oricum, atât eu cât și Sebah sperăm că problema aceea referitoare imposibilitatea rotirii camerei se va rezolva. În ceea ce privește data lansării lui Battle Realms: Winter of the Wolf, zvonurile spun câte ceva despre toamna aceasta, dar nimic nu e sigur, probabil nici măcar distribuitorii. Nu știu de ce atâtea secrete. Probabil este cine știe ce strategie de marketing necunoscută nouă, neinițiaților sau pur și simplu cei de la Ubi Soft întâmpină dificultăți în definitivarea jocului.







flash

Nexagon: The Pit beta test

La începutul celui de-al patrulea mileniu, o decizie curajoasă s-a luat în legătură cu tratamentul la care sunt supuși prizonierii, o decizie ce va distra întreaga galaxie, iar lor li se va oferi șansa de a-și câștiga libertatea în unul dintre cele mai sângeroase turnee ale tuturor timpurilor: Nexagon-ul. Sună destul de interesant, nu? Dacă vreți să vă înscrieți la un beta test pentru așa ceva, mergeți la http://www.strategyfirst.com/beta/.

flash

Shadowbane

Yupi, e aproape de tot să apară cât de curând! Cu toate că MMORPG-urile sunt un stil de joc relativ nou, se pare că se bucură de un succes imens, iar Shadowbane are un motiv în plus de bucurie, deoarece nu este un simplu MMORPG. Acțiunile pe care le vei face vor altera extrem istoria, nu vei avansa de-a dreptul pur și simplu în nivel, ci vei lupta până vei cădea jos și după aceea vei mai lupta un pic... De câte ori am mai auzit noi chestiile astea?

flash

Divine Divinity e Gold

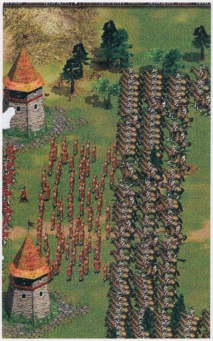
Cu toate că CDV a scos pe piață cam de multișor versiunea în germană a jocului, doar acum Divine Divinity este gata și în versiunea în limba engleză. În acest joc vei putea să conduci în luptă unul dintre cele șase personaje puse la dispoziție și să le duci în peste 70 de orașe diferite și peste 2.000 de camere și turnuri. Vei avea la dispoziție o multitudine de skill-uri din care să alegi și posibilitatea de a juca în mai multe moduri. Luați-l!

Cossacks: Back to War update

CDV Software a mai scos la vedere noi informații despre Cossacks: Back to War. Par exemple, acest expansion pack nu va avea nevoie de jocul original pentru a rula. Cossacks: Back to War este stand alone. Printre celelalte informații făcute publice mai figurează și următoarele: sunt peste 100 de misiuni pentru single player, au mai fost introduse alte două națiuni, Ungaria și Elveția, acum numărul țărilor implicate în conflict ridicându-se la 20. Pe lângă toate aceste misiuni, a fost introdus și un editor de hărți și unități. Ca urmare, un fan deștept a creat peste 30 de misiuni cu unități noi, nemaivăzute până acum. Și aceste misiuni au fost introduse în expansion pack. De asemenea, pentru fanii jocului, în multiplayer a fost introdus un nou sistem VIZOR, cu care se pot urmări meciurile ce au loc pe Internet fără o implicare activă a spectatorului. Acest mod probabil a fost introdus pentru cei mai puțin experimentați care mai vor să învețe despre strategiile folosite de veterani, înainte de a se avânta în luptă.

Acest expansion pack va fi lansat pe piață în octombrie anul curent atât în America, cât și în Europa.











Adam Blaster

Got Game Entertainment a anunțat o înțelegere făcută cu PAN Vision pentru drepturile de publicare ale lui Adam Blaster: Atomic Enforcer. Jocul este un 3rd person action pentru PC și este așteptat pe rafturile magazinelor de specialitate în noiembrie. Acțiunea jocului se axează pe abilitățile lui Blaster în urmărirea și capturarea criminalilor intergalactici. Cu ajutorul unui arsenal masiv constând în arme și tehnologie, el trebuie să prindă fugarii și să-i ducă relativ întregi la închisoare, de unde să culeagă o recompensă grasă. Efecte foarte diferite asupra acțiunii vor acționa și asupra lui Blaster în timp ce va hălădui prin diverse spații cosmice.

flash flash flash

Acord Ubi Soft – Microsoft

Ubi Soft a anunțat că a semnat un acord de distribuție cu Microsoft pentru relansarea unor jocuri (Age of Empires Gold Edition, Flight Simulator 98, Midtown Madness, Combat Flight Simulator 1, Motocross Madness 2, Pandora's Box, Links LS Classic, Pinball Arcade, Crimson Skies și Starlancer) la un preț ceva mai redus. Această ofertă este pe cale de a deveni realitate în cursul acestei toamne. Acordul este valabil pentru Europa (în afara de Marea Britanie), Canada, America Latină, Australia și Asia (în afara de Coreea și Japonia).

BREED

Distribuitorul german CDV Software Entertainment va lansa un demo pentru mult anunțatul și prezentatul BREED la începutul lui octombrie. Acesta va conține o singură misiune single-player și un tutorial. BREED este un shooter science-fiction combinat cu elemente de tactică. Jucătorii vor lupta pe Pamânt și pe orbită pentru a împiedica o invazie extraterestră din anul 2006. Multiplayer-ul va permite până la 16 jucători. Referitor la șansele sale de succes, jocul tocmai a obținut titlul de PC Game of the Show la ECTS 2002.

UT 2003 – cerințe

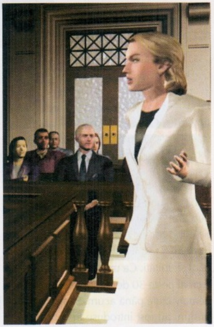
Infogrames a oferit publicității cerințele de sistem minime, necesare pentru a putea juca Unreal Tournament 2003. Acestea sunt Pentium III sau AMD Athlon 733MHz (recomandat 1 GHz), memorie 128 MB RAM (recomandat 256MB),

Law & Order este Gold





Legacy Interactive a anunțat că Law & Order: Dead on the Money, un joc de aventură bazat pe serialul de televiziune cu același nume, este complet și că este pus la vânzare de pe 24 septembrie. Jocul va permite jucătorului să rezolve o crimă de pe Wall Street și să intre atât în rolul detectivului ce investighează crima, cât și în cel al avocatului acuzării. Trei dintre actorii prezenți în film vor fi găsiți și în joc: Jerrz Orbach (detectivul Lennie Briscoe), S. Epatha Merkenson (locotenentul Anita Van Buren) și Elisabeth Rohm (avocatul secundar Serena Southerlyn). Ariella Lehrer, președintele de la Legacy, a spus că, dată fiind participarea acestor actori, jocul va avea o aură pur autentică și foarte realistă.

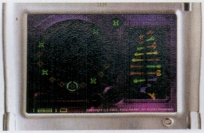


Alien DNA

Ai fost ales să construiești noua generație de ADN pentru Xialtic în XIAORBITAL. Secvența ta de ADN va fi folosită pentru clonarea unor războinici ce vor lupta împotriva Diaroților. Soarta unei întregi rase este în mâinile tale. Extincția lor depinde doar de tine și de capacitatea ta de a gândi repede și de a te integra în timpul scurt pus la dispoziție. Rolul tău este să adaugi nucleotide propriului tău lanț genetic cu cât mai puține mutații. Nu va fi ușor, deoarece ți se cer reflexe fantastic de rapide și alte caracteristici care în mod normal nu sunt specifice rasei tale. Trebuie să alegi din nucleotidele de diferite culori și să le adaugi propriului tău ADN. Culorile nucleotidelor sunt roșu, verde, albastru și galben. Culoarea ce trebuie aleasă îți va apărea în partea de sus a ecranului. Dacă nu ești destul de rapid sau ai ales culoarea greșită, tocmai ai creat un mutant. După 20 de astfel de mutații jocul s-a sfârșit.

Imaginați-vă că pentru un asemenea joc ne cer nouă 20 de dolari. Ce tupeu au unii!







flash

spațiu pe HDD 3 GB, placă video: cel puțin 16 MB VRAM, multiplayer: Internet (TCP/IP) și LAN (IPX) și necesită minim 33,6 Kbps. După cum vedeți, nu e chiar atât de rău. Era loc de mult, mult mai bine, dar acum să nu fim prea pretențioși.

Submarine și jocuri

Un articol lansat de The Interactive Digital Software Association anunța faptul că toate cele 72 de submarine aflate în dotarea flotei Statelor Unite vor fi echipate cu console și cu jocuri. Fiecare navă va avea un număr de cel puțin 20 de titluri la bord. Diferite companii distribuitoare și producătoare de jocuri au donat produsele lor flotei pentru ca timpul să treacă mai repede în lungile lor deplasări. În total au fost donate 1.700 de jocuri ce cuprind 76 de titluri diferite și 4 tipuri de console: PlayStation, PS2, Xbox si GameCube.

Operation Flashpoint GOTY

Codemasters va lansa în această toamnă Operation Flashpoint: Game of the Year. Acesta conține jocul original și toate upgrade-urile oficiale și expansionurile care au fost lansate după acesta. Jocul este creat de Bohemia Interactive Studio și este un simulator militar apreciat favorabil atât de critica din lumea întreagă, cât și de United States Marine Corps care-l folosesc într-un antrenament special de luptă numit VBS1 (Virtual Battlefield System).

Roller Coaster Tycoon 2

Infogrames a anunțat că Roller Coaster Tycoon 2, produs de Chris

Archangel

Metropolis Software a muncit din greu în ultimul timp la Archangel, noul lor joc ce va fi distribuit de JoWood. Jocul este un action cu multe elemente de RPG și se va axa pe lupta dintre bine și rău. Povestea se învârte în jurul lui Michael Travinsky, un om obișnuit care moare într-un accident de mașină. După moarte el se găsește într-un mediu total diferit față de cel în care trăise până atunci. Pe măsură ce povestea capătă substanță, Michael devine un emisar al Lordului Luminii și va lupta împotriva forțelor răului. Jocul se va desfășura pe trei niveluri, unul situat în timpurile antice, al doilea într-un Berlin al viitorului, iar al treilea într-un oraș necunoscut numit Kramath. Armele vor fi pe măsură. În fiecare epocă eroul va avea de ales între arcuri, săbii, pistoale și lansatoare de rachete, dar va putea învăța și diferite magii de natură atât defensivă, cât și ofensivă.



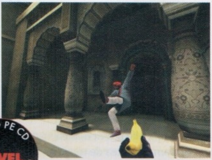




NOLF 2 – cu și despre el

Odată cu festivalul – vorba vine – de la ECTS, era normal să mai apară o grămadă de noi imagini dintr-o multitudine de jocuri. Așa se face că și NOLF 2 se bucură de o asemenea atenție. Din ceea ce ne arată aceste noi screenshot-uri, ne putem face o idee despre joc și tot ce pot zice este "hai mai repede pe piață!".

Dar mai avem de așteptat până în noiembrie pentru a ne scălda din nou ochii în aura lăsată de domnișoara Archer. Ea ar fi una dintre fetele pe care ai putea să le duci acasă pentru a le prezenta fără nici un fel de problemă părinților, dar căreia nu ar fi bine să încerci să îi șutești poșeta pe stradă. Jocul o urmează pe zeița anilor '60 printr-o aventură ce caută să pună capăt relelor pe care cei de la H.A.R.M. le pun la cale pentru a doua oară. Dușmanii vor urma un tipar foarte elaborat, ei variind de la ninjalăi la mimi. Vă dați seama cu ce experiență traumatizantă sunteți pe cale de a da nas în nas! Cam atât. Amănunte, mai încolo.



DEMO PE CD LEVEL OCTOMBRIE 2002





flash flash flash

Sawyer, a ajuns gold și va fi gata de lansare pe 15 octombrie. Față de original s-au adus numeroase îmbunătățiri: mai multe tipuri de rollercoaster-e, atracții și magazine noi, un sistem îmbunătățit de construcție a rollercoaster-ului și un editor de scenarii. Primul Roller Coaster Tycoon a fost creat de Sawyer si lansat la începutul anului 1999. În acea perioadă a fost jocul care a stat foarte mult în top ten-ul celor mai vândute jocuri. Spre exemplificare, peste 4 milioane de bucăți au fost vândute doar în SUA.

Grecii și jocurile

Sincer, am o grămadă de prieteni greci și pot să spun că sunt niște oameni absolut normali, poate cu părul ceva mai negru decât al altora. De aceea, am fost foarte surprins când am auzit că mai marii lor au interzis complet jocurile electronice, indiferent de gen, chiar și cele de pe celulare. Toată tevatura a început de la niște scandaluri legate de cazinourile grecești și jocurile de noroc. Cum distanța nu a fost prea mare, iată unde s-a ajuns. Vreau să vă spun că s-au înființat o serie de organizații de protest pe Internet la care vă sfătuiesc să aderați și voi.

Sequel Medal of Honor

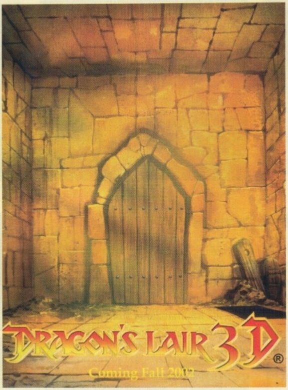
După succesul pe care l-a avut Medal of Honor, Electronic Arts plănuiește lansarea lui MOH 2. Se pare că dorește să aducă împreună cele două personaje principale din joc, cel din original și cel din sequel, pentru a mai pune la respect câteva mii de naziști. Vă vom oferi detalii suplimentare pe măsură ce acestea vor fi disponibile.

Dragon's Lair

Sub privirile nedumerite

Cunoscând bine cărțile de benzi desenate ce apar sau apăreau sub numele de Dragon's Lair, am fost primul care s-a înfipt pentru a scrie un preview la el, când a venit Mike de la București cu un CD pe care se afla un Dragon's Lair în stadiu incipient. În momentele de așteptare ce sunt inevitabile la instalarea jocului, stăteam și rememoram zilele în care benzile alea desenate îmi stricau liniștea clasei a opta, deoarece eu ar fi trebuit să învăț comentarii și alte prostii d-astea, dar stăteam cu cartea de română în brațe, iar deasupra ei o carte cât un caiet dictando din cele mici, în care un cavaler amărât salva prințese, cam hidoase de altfel, de la morți groaznice. Mai țin minte că de fiecare dată când intra mama să mai vadă ce face copilul ei silitor, îmi sărea inima la trei metri deasupra capului, crezând că de data asta m-a prins. Dar scăpam. Am scăpat de fiecare dată.

Stilul comic ce caracteriza întreaga serie Dragon's Lair mă făcuse, pe atunci când încă se mai găsea, să strâng din dinți în



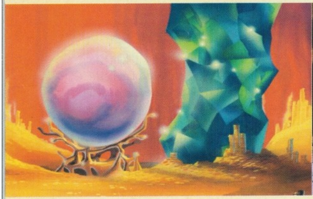
fața tentațiilor gastrice sau mai știu eu în fața căror alte tentații, să strâng bine băierile pungii mele și să le slăbesc doar când mai primeau la anticariat alte zece numere deodată. De ce îmi pare rău acum, este că la un moment dat printr-a zecea sau chiar mai bine, când a trebuit să supun biblioteca la o curățenie drastică, am fost nevoit să renunț la câteva chestii ce se aflau prin ea. Și ca un băiat mare ce mă aflam, am renunțat la cărțile mele de bandă desenată. Mare greșeală.

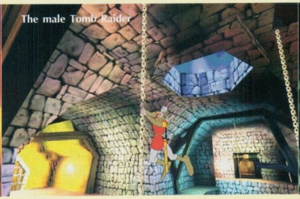
În fine. După cum spuneam, eu cam știam despre ce este vorba în privința dragonului nostru și eram foarte curios dacă cei de la Ubi au fost în stare să transpună și pe ecranul monitorului măcar o parte din umorul negru, stupid și totuși atât de atrăgător prezent în cărți.

Mirarea din povești

Se pare că pe acolo, prin Ubi Soft mai era cineva care credea că e bine să fii copil și care privea banda desenată ca pe marea realizare a științei moderne. Și, mai ales, cineva care a fost în stare să facă treabă bună. După un intro în care un cavaler fugea după un dragon, care la rândul său răpise o domniță care, fie vorba între noi, nu merită salvată, am realizat că este banda desenată cea care schimbă singură paginile. Era același lucru. Cavalerul este același dur care nu este în stare să se concentreze la a feri capul din calea crengilor și a ține hățurile în mână. Același salvator al oii țăranului, salvator care până să recupereze oaia de la un urs hoinar, a fost nevoit să sacrifice cireada comunală unui oracol mincinos, să ofere ca ofrandă fata vecinului țăranului unui dragon din vecinătate, pentru ca acesta să nu cumva să mănânce și oaia și ursul. Presupun că ați prins ideea. Slayer-ul nostru de dragoni nu prea este ceea ce pare și, mai ales, ceea ce se crede.

Umorul este partea pe care se pare că s-a pus baza acestui joc. Personajele sunt realizate





The male Tomb Raider



Cred că mi-a intrat o căpușă

din creion şi nu cu fastul de care se bucură în zilele acestea toate jocurile scoase pe piaţă. Realismul nu este ceea ce au avut în cap pentru acest joc cei de la Ubi. Personajele le veţi găsi la fel ca între paginile oricărei cărţi de bandă desenată: cu culori ţipătoare, făcute în acuarelă, figuri foarte expresive, chiar exagerat de expresive. Stările sufleteşti sunt duse la extrem. Ca să fac o comparaţie, expresiile feţei şi modul de exprimare sunt foarte asemănătoare cu cele ale personajelor din filmele chinezeşti, coreene sau în orice caz asiatice, care în momentul în care o râmă scoate capul din pământ este motiv de mirare pentru întreg satul, iar un bobârnac dă aceeaşi reacţie ca un cutremur de 8 grade pe scara Richter.

Pe întreg parcursul jocului, tu vei încerca să o salvezi pe prinţesa răpită de dragon în filmul de intro. De-a lungul a şi ceva de niveluri, vei fi tot timpul cu un pas în urma fetei de împărat. Vei prinde doar o parte din fusta ei, fustă ce tocmai a dat colţul şi tu tocmai ai dat nas în nas cu o nouă hoardă de monstruleţi ce se mişcă dubios de vai de capul lor. De-a lungul jocului vei avea parte de un ajutor constant din partea prinţesei. Printr-un procedeu ciudat de transmitere a vocii peste un spaţiu destul de mare, ea îţi va tot da indicaţii despre direcţia pe care va trebui să o apuci la momentul respectiv, despre ce găleată va trebui să verşi pentru a găsi cine ştie ce artefact ce îţi va fi de o vizibilă incomoditate în luptă, sau pentru oricare alt lucru pe care ea îl consideră important. Normal că ceea ce ea consideră important, pentru tine este de o asemenea relevanţă că nu ştii de ce naiba te mai chinui să o salvezi şi nu îl laşi pe săracul dragon să se descurce cu ea cum o putea.

Vocea cu care domnişoara îţi va lumina drumul şi viaţa este foarte suavă. Am tot încercat să îi găsesc un echivalent în viaţa de zi cu zi şi nu am găsit. Am căutat în filme. Nici o şansă. Poate în desenele animate să mai existe un asemenea personaj, cu o asemenea voce. Poate, că eu nu ştiu. Vocea este ceea ce cred eu că îl face pe aventurier să o caute pe fată, pentru că, după cum v-am spus, vocea acesteia îl urmăreşte pretutindeni. Cred că omul nostru vrea să ajungă la ea ca să o facă cumva să tacă, pentru a mai avea şi el parte de ceva linişte. Glasul este unul dintre cele mai stresante auzite de mine vreodată. Atât de mieros şi de miorlăit şi de infatuat şi plin de răsfăţ şi mândrie, încât stresul pe care ţi-l dă te face să termini jocul cât mai repede pentru a scăpa mai repede. Sunt atât de curios: cine este fiinţa care şi-a împrumutat vocea prinţesei noastre cu pricina? Sunt atât de curios...

Fur Elise

Arsenalul pe care îl vei folosi împotriva răilor este destul de variat. Pornind cu o amărâtă de sabie, vei creşte în importanţă folosind apoi o arbaletă, apoi un ciocan, vei trece apoi de partea celor ce pocnesc cu mana, folosind cele câteva vrăji din dotare. Mişcările pe care atât cavalerul, cât şi inamicii le fac sunt foarte fluide. Toate curg de la sine. Nu există nici un fel de agăţare sau de trecere forţată dintr-o poziţie în alta. Engine-ul grafic este foarte bine pus la punct. El va permite o experienţă de joc foarte plăcută, necreând, se pare, nici o problemă. View-ul 3rd person este şi el bine realizat, camera mişcându-se foarte bine pe lângă tine, nepunând probleme cu vederea asupra personajului sau a ceea ce se întâmplă în jurul său.

Totuşi, în versiunea ce ne-a venit nouă pentru preview mai sunt multe bug-uri ce urmează a fi reparate. Unul dintre ele este chiar foarte mare. Din cauza unei probleme cu modul de vedere al personajului, nu am putut termina jocul. Direcţia pe care se află camera este echivalentă cu direcţia de mers a personajului. La un moment dat, am ajuns undeva unde camera s-a blocat într-o parte. Problema era că trebuia să sar pe partea cealaltă a unei prăpăstii. Şi săream... şi săream... şi săream în gol. Astfel nu am putut să o salvez pe prinţesa cea cu voce stresantă. Lucru curios acest bug al camerei, deoarece până atunci chiar fusesem impresionat de cât de bine este realizat modul în care ai control şi supraveghere asupra cavalerului. Sper, adică ce sper? Spun prostii, ŞTIU că asemenea bug-uri nu vor fi prezente în versiunea finală a jocului.

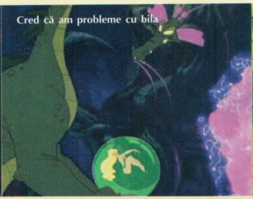
Birjar, la bulivar

De un lucru sunt sigur: umorul este partea forte a acestui joc. Modul în care personajele se mişcă, vorbesc şi interacţionează cu tine este dus la extrem din punct de vedere umoristic. Totul este ca o caricatură. Jocul este despre un erou din greşeală, despre o prinţesă de mucava şi despre nişte monstruleţi cam retardaţi. Tot ce trebuie să faci este să rezişti în faţa acestui umor şi să îţi placă personajele de poveste şi bandă desenată. Dacă întruneşti aceste condiţii, stai cu ochii pe noi şi pe rafturile magazinelor de specialitate.

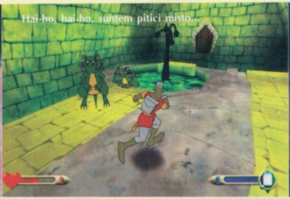
■ **Koniec**

Titlu	Dragon's Lair
Gen	Adventure
Producător	Ubi Soft
Distribuitor	Ubi Soft Entertainment
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	N/A
Data apariţiei	toamna 2002
ON-LINE	www.dragonslair3d.com

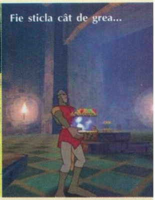




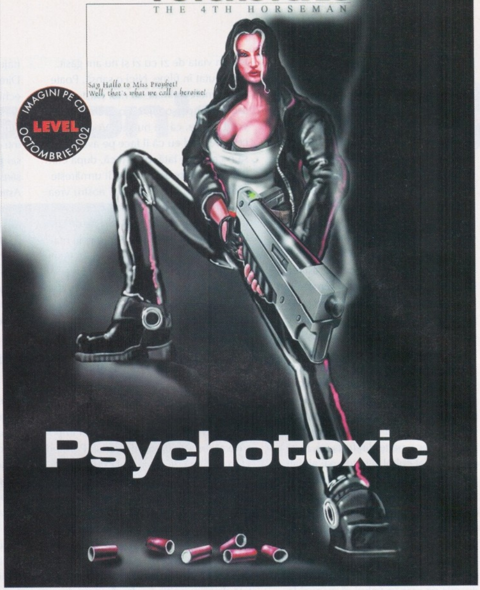
Cred că am probleme cu bila



Hai-ho, hai-ho, suntem pitici mişto...



Fie sticla cât de grea...



IMAGINI PE CD LEVEL OCTOMBRIE 2002

Păcătoşilor, vremea judecăţii a sosit!

New York, 2020. Un om înalt, slab şi cu zdrenţele atârnând pe el, se ridică pe postamentul statuii din centrul New York-ului. La început nu l-au băgat în seamă decât câţiva turişti, singurii care aveau timp să mai privească în stânga şi dreapta. Însă, în clipa în care începu să vorbească, glasul lui, de puterea tunetului, îi făcu pe toţi să întoarcă capul şi să-l privească. Privirea lui ameninţătoare îi paraliza. Nu mai puteau să meargă şi erau obligaţi de statura lui impunătoare să-şi deschidă urechile şi să-l asculte:

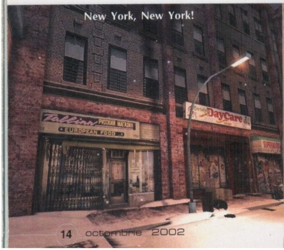
"Viermilor, uitaţi-vă la voi! Nu mai aveţi nici o fărâmă de credinţă! Nu mai există nimic sfânt pe lumea asta pentru voi! Trăiţi şi vă înmulţiţi în păcat! Sunteţi o şleahtă de păcătoşi care va pieri în focurile iadului! Tu, ăla de-acolo! Da, tu, care zâmbeşti pe sub mustaţă. Te crezi cu conştiinţa curată? Crezi că vei ajunge în rai? Iadul o să vă mănânce pe toţi! Vă anunţ acum, pentru ultima oară! Inclusiv pe tine, mustăciosule! E ultima şansă pe care o aveţi să vă întoarceţi cu faţa la Dumnezeu. Acum ori niciodată! EL este salvarea voastră!"

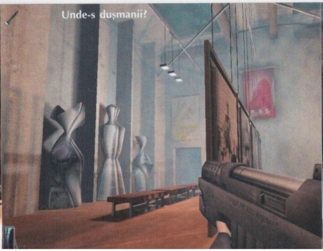
În acel moment, mare parte din lume îşi zise că este vorba despre un alt maniac. Se înmulţiseră în ultima vreme peste măsură. La fiecare colţ era câte unul. Acesta însă avea ceva aparte. Tocmai când se pregăteau să plece fiecare la treburile lor, iar alţii să-l linşeze pe cel care le stricase ziua cu aiurelile lui, auziră pentru ultima oară un răcnet spart din partea Ciudatului:

"Păcătoşilor, vremea judecăţii a sosit!" şi a rămas cu mâna îndreptată spre cer, printre zgârie-nori, de unde se vedea venind primul dintre cei Patru Călăreţi ai Apocalipsei. Mulţimea a început să alerge bezmetică, dar nimeni nu a scăpat urgiei. În întreaga lume s-au petrecut crime de necrezut. Primii trei Călăreţi ai Apocalipsei au distrus mare parte din planetă. Mai era de venit ultimul, care ar fi şters omenirea de pe faţa Pământului, din cărţile de istorie, din tot ce a existat vreodată şi nu va mai fi. Dar lucrurile nu stăteau chiar aşa. Ultimul călăreţ nu ştia că mai trăia pe lumea asta şi...

Angie Prophet

Cine este Angie Prophet? Este o fiinţă umană, înger şi gardian al Pământului, care a fost creată acum mii de ani, pentru a salva rasa umană. Cum o vom

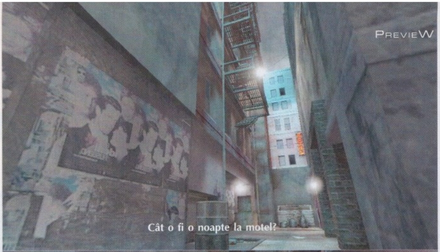

New York, New York!


Unde-s duşmanii?


Ueisss, lupte cu roboţii!

cunoaște noi pe Angie? Foarte simplu: jucându-ne, în momentul în care va fi lansat, adică în primăvara lui 2003, Psychotoxic. Acesta este un first person shooter la care lucrează producătorii nemți NuClear Vision Entertainment.

Când vom pune mâna în sfârșit pe joc, vom avea surpriza de a afla că Angie este o tânără, frumoasă și isteață femeie din Washington. La început nu știe nimic despre rolul ei în lupta dintre forțele întunericului și ale luminii. Eroina noastră va realiza în mijlocul dezastrului, că este ultima speranță a omenirii pentru a înfrânge al Patrulea Călăreț al Apocalipsei – MOARTEA. În același timp, de parcă nu ar fi fost de ajuns, domnișoara va trebui să lupte cu trupele liderului satanist Aaron Crowley și să se ferească de forțele FBI și ale Poliției care sunt pe urmele ei. Datorită abilităților sale speciale, Angie va trebui să intre și în mințile câtorva persoane "importante" și să lupte cu demonii pe care îi au aceștia pe creier. Deci nu-i va fi deloc ușor dacă un jucător experimentat nu o va ajuta de la tastele calculatorului.



Cât o fi o noapte la motel?



Dovada graficii 3D, perspectiva în oglindă.

Moarte dușmanilor!

Acțiunea jocului se va desfășura în New York. Câteva locații din acesta vor putea fi recunoscute, deoarece sunt realizate după modelele reale. Pentru a face față încercărilor dificile la care va fi supusă, Angie va avea la dispoziție un arsenal destul de "drăguț": revolver, shotgun, sniper și alte câteva chichinețe: un lanț, ceva de smuls ochii dușmanilor sau un pitbull-trap.

Jocul va fi orientat foarte mult spre acțiune. Nu va fi însă doar ceva de genul: fugi pe aici, împuști în stânga și dreapta, te duci mai încolo, împuști iarăși în stânga și dreapta, și tot așa... Eroina va avea anumite skill-uri care vor face lupta mult mai interesantă, precum și puzzle-uri de rezolvat. Vor exista 20 de niveluri prin care vom putea colinda. Interfața se anunță a fi prietenoasă, ca de altfel în orice shooter care se respectă.

Din păcate, jocul nu va avea multiplayer, producătorii declarând că s-au axat mult mai mult pe crearea unei atmosfere extreme și sufocante în single-player, care să ofere o experiență de neuitat celor care-l vor juca. Să sperăm că alegerea lor este bună, deoarece, în ultima vreme, multiplayer-ul a salvat numeroase FPS-uri de la uitare.

Pentru a realiza tot ce și-au dorit, producătorii vor folosi un engine nou, Vulpine. Despre acesta nu au vrut însă să dea prea multe detalii, sperând ca surpriza de la apariție să fie mai mare și, bineînțeles, mai bănoasă. Grafica 3D va mulțumi cu siguranță orice "mofturos". Imaginile sunt din primele etape ale realizării jocului și sunt destul de bine detaliate. Sunetului i se acordă de asemenea o importanță mare, acesta contribuind cu prisosință la crearea atmosferei, mai ales a uneia horror cum se dorește aici.

Mai multe despre el vom avea probabil de spus la anul.

Sebah



Păcat că nu e soare. Se bronza un pic și Angie.

Titlu	Psychotoxic
Gen	FPS
Producător	NuClear Vision Entertainment
Distribuitor	CDV
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Nu
Data apariției	primăvara 2003
ON-LINE	N/A



Schizm: Mysterious Journey

Civilizații descoperite, civilizații pierdute și...

Acum ceva timp găzduiam în paginile revistei review-ul unuia dintre quest-urile cel mai bine realizate de până acum – Myst III: Exile. Nu cu foarte mult timp în urmă era lansat pe piață ceva ce se dorea a fi concurența la jocul respectiv: Schizm, produs de LK Avalon. Când am primit jocul, m-am apropiat de el cu puțină teamă. Oare regele va fi detronat? Oare puteam striga: "Le Roy est mort, vive Le Roy!"? Cred că va trebui să citiți acest articol până la sfârșit, pentru a vă da seama dacă respectiva declarație se aplică și aici.

Spațiu, nu glumă

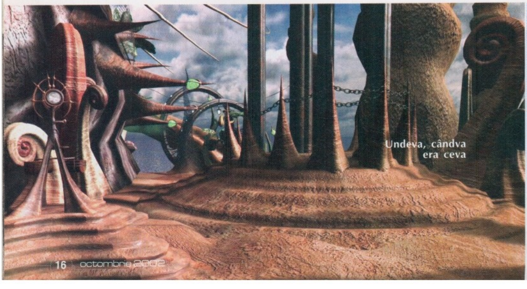
Dacă vreți ca jocul să fie jucabil și să nu începeți din prima să aruncați cu CD-uri în stânga și-n dreapta, vă sfătuiesc să faceți câțiva mici pași înainte. Să eliberați, dacă nu aveți liberi, aproximativ 4 GB pe harddisk. De ce? Pentru că jocul nu are nici mai mult, nici mai puțin de 5 CD-uri și necesită vreo 3 GB și ceva pentru un full install. Eu nu am reușit acest lucru, deoarece am considerat că ce am pe HDD-ul meu este mult prea important și mi-am mâncat nervii, nu alta. Mulțumită inadaptabilității mele, ceea ce trebuia să fie elementul surpriză, nou, cel nemaivăzut și nemaiauzit a devenit cea mai mare pacoste. E drept că pentru cei cu alte posibilități – unitate DVD – situația ar fi alta, deoarece jocul este unul dintre primele care au fost lansate și pentru astfel de sisteme. Dar să intrăm mai adânc în detalii.

Scenariul

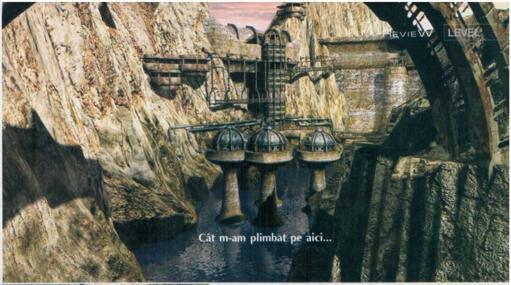
Un quest, pentru a fi cu adevărat un joc care se respectă, presupune mai multă atenție acordată poveștii decât oricare alt joc. De ce? Pentru că acesta este elementul principal de care este atras jucătorul. Povestea este baza peste care se pun celelalte elemente (grafica, muzica, gameplay-ul) pentru a realiza o atmosferă captivantă, o experiență de neuitat, care asigură până la urmă succesul jocului. Ei bine, datorită importanței pe care o are firul epic, la realizarea acestuia în Schizm a contribuit și scriitorul australian de literatură science-fiction, Terry Dowling.

În anul 2083 o misiune spațială coboară pe planeta Argilus. Însă, la un moment dat, comunicațiile cu aceștia sunt întrerupte. O echipă de doi oameni, Hannah Grant și Sam Mainey, care de obicei se ocupau cu transportul resurselor către echipele de cercetători aflate în explorarea planetelor, este trimisă pe Argilus să inspecteze situația de acolo și cauzele întreruperii comunicațiilor. Din nefericire, în momentul intrării în atmosfera planetei, nava lor este avariată de condițiile meteorologice și cei doi se vor ejecta, ajungând în locuri diferite.

Acesta este unul dintre punctele forte ale jocului – jucătorul va putea controla,


Undeva, cândva era ceva




Cât m-am plimbat pe aici...

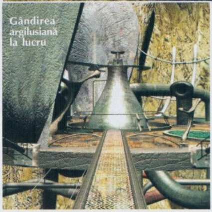
pe rând, când pe unul din membrii echipajului, când pe celălalt – dar și cea mai mare pacoste. De altfel, prima parte a jocului va consta în reunirea celor doi. Aceștia au aterizat în zone diferite ale planetei. Ei pot comunica doar prin radio. Singurul lucru care le rămâne de făcut este inspectarea zonei în care au ajuns și încercarea de a găsi un mijloc de transport pentru a ajunge la locul de întâlnire. Apoi, va trebui ca ei să descopere ce s-a întâmplat cu echipajul trimis anterior.

Lumile

Myst m-a încântat foarte mult prin civilizațiile cărora reușea să le dea naștere. Era o adevărată plăcere să descoperi modul armonios în care fiecare lume era construită, cum fiecare trăsătură a unei societăți întregi sau al unui mic univers era creat. În Schizm, Hannah și Sam vor ajunge, de asemenea, într-o lume deja creată, plină de tot felul de mecanisme. Aici însă vor lipsi cu desăvârșire oamenii. Nu există nici un locuitor. Doar mai încolo vom descoperi un membru al primului echipaj închis într-o celulă. Există mai multe insule pe Argilus, unele cu o tehnologie mai avansată (tot felul de construcții metalice, supermecanisme acționate de mașinării bine puse la punct), altele aflate undeva într-un Ev Mediu pământean (altare, sanctuare, statui, incantații) și altele realizate parcă de mâna lui Dumnezeu (insule plutitoare cu mecanism de ghidare, care par a fi un uriaș organism biologic). Din acest punct de vedere, Schizm respectă diversitatea Myst-ului, fără a o îmbunătăți însă, ba mai mult, fără a se ridica la nivelul celebrului său predecesor.

Jucătorul se va plimba printr-un clic de mouse. Transpunerea dintr-o locație în alta se va face lin, prin mișcare, deoarece acestea sunt mai îndepărtate parcă decât cele din Myst. Grafica, deși este


Arată bine, dar nu și în joc


Gândirea argilusiană la lucru

un 3D prerenderizat la fel ca în Myst III, nu-ți permite să te întorci decât în jurul tău. În Myst III nu era unghi pe care să nu-l vezi. Puteai să ridici privirea oricând, să te uiți în orice colț. Mouse-ul putea desena o sferă în jurul tău. În schimb, în Schizm mouse-ul va desena doar un cerc în jurul tău, pentru că rotirea se face în același plan. În același timp, deși construcțiile sunt spectaculoase (nava aeriană sub formă de pește, construcția uriașă de forma unui ou metalic), grafica nu se ridică la spectaculozitatea Myst-ului. Rezoluția prea mică (este imposibil de setat o rezoluție mai mare) face ca anumite semne, importante pentru rezolvarea quest-urilor, să fie ilizibile. În anumite momente se vede ecranul plin de pătrate (poligoane prea mari). Așa că să nu vă așteptați să găsiți frumusețea din Myst III în care fiecare imagine putea fi pusă ca wallpaper.

În ceea ce privește sunetul, există situații în care o ureche muzicală bună ne va ajuta să ieșim din încurcătură. Acesta contribuie la realizarea unei atmosfere captivante, dar, din păcate, nu are un suport prea mare din partea puzzle-urilor. Multe dintre ele nu au o rezolvare logică. Ba chiar mai mult, sunt trase de păr. Pe parcursul jocului apar proiecții holografice ale locuitorilor planetei sau ale primei echipe de cercetare, care îți oferă câteva indicii trunchiate, însă acestea sunt mult prea vagi. Așa că, mergeți întâi la stațiune, eliberați-vă de stresul pe care l-ați acumulat până acum, și doar după aceea apucați-vă de joc.

Nou, da' prost

Faptul că jucătorul are de controlat două personaje introduce o dimensiune nouă într-un astfel de quest, dar integrarea lor în joc este greoaie. Sunt quest-uri care pot fi rezolvate doar prin prezența amândorura. Nimic rău. Însă nu-i veți putea controla niciodată pe amândoi, deoarece se află în dimensiuni separate (nu se văd, nu se aud, pot doar vorbi prin radio) și să vezi distracție când faci douăzeci de drumuri cu unul dintre ei, schimbi 5 CD-uri și, după aceea, începi de la capăt cu celălalt.

Împătimiților de quest-uri le urez succes; pe ceilalți, dacă vreți cu adevărat să-l jucați, vă sfătuiesc să căutați un walkthrough.

■ **Sebah**

Titlu	Mysterious Journey
Gen	Quest
Producător	L.K. Avalon
Distribuitor	Mindscape
Procesor	PII 300 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	nu
ON-LINE	www.schizm.com
Grafica	**10/20**
Sunet	**10/15**
Gameplay	**12/30**
Feeling	**02/05**
Multiplayer	**N/A**
Storyline	**19/20**
Impresie	**05/10**

Nota: 58



Moto GP: Ultimate Racing Technology

Adio, Formula Unu!

Nu am mașină și nici motocicletă... în schimb am trei biciclete uzate, antice și de demult ce putrezesc de câțiva ani în beciul familiei. Mai mult decât atât, nu am avut tangențe cu asfaltul șoselei decât în cazuri extreme (căzături în cap de pe bicicletă, piedici puse de colegele care mă adorau sau, pur și simplu, admirarea unei flori ce creștea din asfalt, moment în care am decis că există speranță în lume și binele va învinge în cele din urmă). Cât despre mașini și nevoia de viteză, din momentul în care am încercat să pornesc o Dacie și am mai și reușit cu chiu, cu vai, am realizat că nu găsesc nici o plăcere în această practică. Evident, lucrurile aveau să se schimbe odată cu trecerea la mașini mai scumpe care, deși nu erau ale mele, mi-au dovedit că există totuși în mine un mic amator de viteză. Și cum în ultimul timp se pare că toată lumea "bună" și cu bani începe să dea în boala motoarelor pe două roți, am început și eu să visez cu


Cursă pe oglindă



Ha! Îmi văd casa de aici!



O depășire aproape reușită



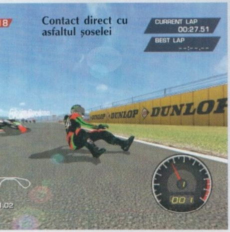
ochii deschiși la un bolid roșu, galben și albastru, o fată roșie, galbenă, albastră sau de orice altă naționalitate și la drumul ce mi se deschide liber în față.

Dar ne vom rezuma deocamdată la mountain-bike-ul colegului de serviciu sau taxiul din fața blocului... și, din când în când, mai deschidem calculatorul, facem upgrade la placa video și dăm drumul la un Moto GP, că acolo găsim ceea ce căutăm... feme... ăh, viteză!

Simulator sau arcade?

Nu știu dacă urmăriți cursele din campionatul mondial de motociclete, dar în cazul în care nu ați auzit de așa ceva, nu știți ce pierdeți! Tocmai astăzi am urmărit o cursă de Formula 1, plictisitoare și roșie de la un capăt la altul. Ce mai, campionatul ăsta a intrat demult în rutină. Nu mai există lupte pe pistă, nu mai există surpriză, și-a pierdut tot farmecul. În schimb, în Moto GP (campionatul, nu jocul) lucrurile stau cu totul altfel. Avem motoare cât de cât egale ca performanțe, depășiri spectaculoase (una e să faci o depășire pe interior la 250 km/h când ești într-un monopost de F1 și alta e să faci aceeași chestie când călărești o motocicletă), un Rossi nebun și mulți alți maniaci. Și dacă tot începe să crească în popularitate, un joc bazat tocmai pe acest sport este bine venit.

Întotdeauna am fost de părere că orice simulator de motoare pe două, patru sau mai multe roți trebuie să respecte în primul rând un anumit grad de realism, din ce în ce mai mare în cazul unor producții cu pretenții. Moto GP intră tocmai în această categorie a producțiilor cu pretenții ridicate de licențele oficiale pentru trasee, motoare, piloți etc. Și, la prima vedere, pare să fie mai mult arcade decât simulare, mai mult viteză decât tehnică.



Contact direct cu asfaltul șoselei

Primul lucru pe care îl observi este faptul că poți intra direct pe pistă foarte ușor. Asta înseamnă că jocul nu îți dă posibilitatea de a-ți customiza motorul pentru cursă după placul inimii tale. Nu. Ai la dispoziție o serie de piloți (dintre cei mai cunoscuți) sau poți opta pentru un pilot nou pe care să îți pui numele, culorile tricolorului sau nu ș.a. m. d., fiecare pilot având propria sa motocicletă ale cărei setări nu le poți modifica. Nu confundați asta cu caractersisticile fiecărei motociclete (Cornering, Breaking, Top Speed etc.), caracteristici pe care le poți îmbunătăți dacă reușești să te plasezi în puncte în modul Grand Prix sau dacă treci cu brio de training-ul jocului.

Moto GP oferă mai multe moduri de joc. Pe lângă clasicul Quick Race, mai avem Grand Prix Series (în care participi la un campionat normal de Moto GP) și Arcade Championship.

Ultimul dintre modurile enumerate mai înainte iese în evidență prin, hai să spunem, originalitatea conceptului din spatele său. Participi tot la un campionat normal de Moto GP, dar nu urmărești să te clasezi pe primul loc (sau, mă rog, nu asta este preocuparea ta principală), ci te concentrezi să faci cât mai multe puncte, care puncte le obții prin diferite manevre – scârțâit de roți, sărituri cu motocicleta, mers pe o singură roată etc. – și prin simplul fapt că reușești să stai pe pistă.

Am spus că jocul pare mai multe arcade decât simulare, dar asta doar din cauza lipsei posibilității de customizare a motorului, lucru peste care pot trece cu vederea, pentru că... Moto GP are parte de o doză MARE de realism: de la modelele motoarelor la reproducerea fidelă a traseelor și la senzația aia nebunească de viteeeeeezăăăăăăă! ... Ca să nu mai spun că Moto GP este primul simulator de motociclete care a reușit să mă facă să înțeleg cum se manevrează un asemenea bolid (făceam, în prealabil, prea des greșeala de a uita că sunt pe două roți și nu patru).

Ideea e că, odată ajuns pe traseu și cocoțat pe monstrul ăla de motor, Moto GP îți imprimă o senzație de realism pe care nu am mai întâlnit-o în jocurile de acest gen. După cum spuneam, senzația de viteză este excelent redată – perspectiva jucătorului "deformându-se" subtil odată cu creșterea vitezei – vântul îți șuieră pe lângă cască... ce să mai zic, e demențial. Plus că, dacă ai curajul să conduci motorul din perspectiva normală (cu ochii pe cadrane), lucrurile se schimbă radical, viteza crește, senzația de acolo e și mai și, iar asfaltul pare atât de aproape...

Senzații tari

Moto GP este un joc surprinzător de acaparant și distractiv... Și continuă să fie așa chiar și după ce ai terminat un campionat, două. Asta pentru că, în condițiile în care reușești ceva performanțe ieșite din zona banalului, jocul îți oferă noi și noi surprize (noi moduri de joc, noi motoare, alți piloți etc).

Nu am vorbit de aspectul grafic, pentru că nu am de spus decât UAU! Jocul este ceva de neimaginat când detaliile sunt date la maxim și este un lucru absolut superb dacă dispui de o placă grafică GeForce 3 sau 4.

Așa că, dacă sunteți fani ai motoarelor sau, pur și simplu, vă place la nebunie senzația aia de viteză, Moto GP este exact ce vă trebuie. Cu o grafică demențială, un AI-ul foarte bine făcut și o senzație de realism ce te lovește la fiecare pas, Moto GP iese undeva deasupra concurenței (care oricum nu prea există).

■ **Mitza**

Titlu	Moto GP: Ultimate Racing Technology
Gen	Racing Sim
Producător	Climax
Distribuitor	THQ
Procesor	PIII 800
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	motogp.thq.de
Grafica	**19/20**
Sunet	**13/15**
Gameplay	**28/30**
Feeling	**05/05**
Multiplayer	**18/20**
Storyline	**N/A**
Impresie	**09/10**

Nota: 92



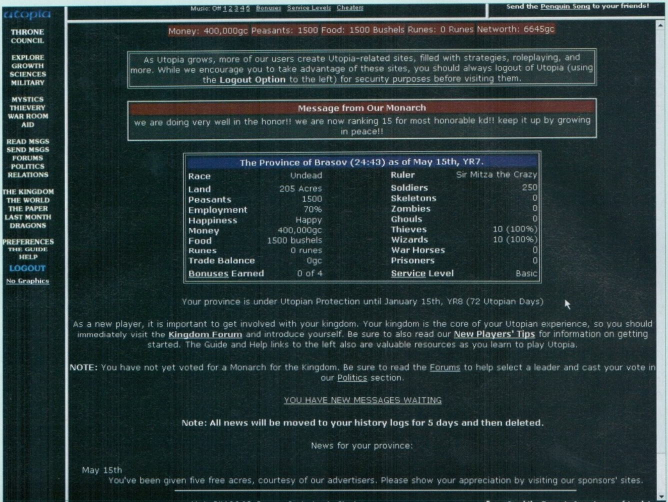
Utopia

O nouă călătorie pentru imaginația noastră

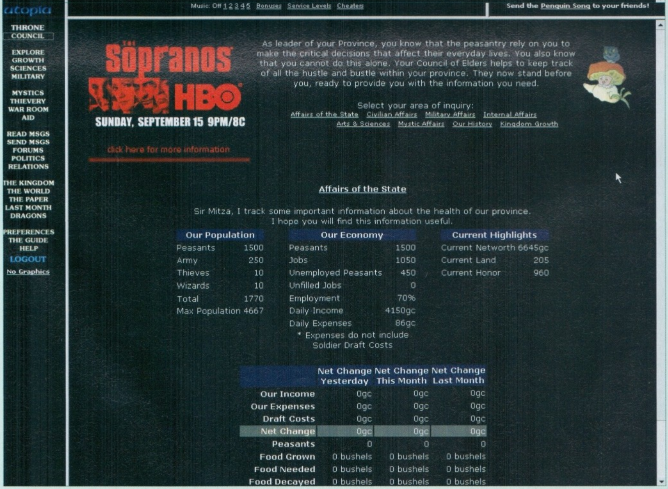
Nu știu alții cum sunt, dar eu îmi aduc aminte cu mare emoție de tinerețile mele. Eram doar un tânăr elf, fără nici un dram de experiență și mă zbăteam într-o ignoranță obscenă. Hălăduiam prin Pădurile din Nord, fără să lupt sub steagul vreunui conducător, fără să lupt pentru onoare sau pentru faimă; luptam doar pentru porția zilnică de mâncare sau pentru câtiva bănuți amărâți, cu care să-mi pot lustrui arcul din când în când. Luptam cu toți depravații, toate lichelele și scursorile care au călcat vreodată prin acel tărâm, până într-o zi când am cunoscut pentru prima dată gustul amar al înfrângerii. Atunci un vrăjitor, după ce mi-a arătat de ce magia "rulz" și forța fizică "sux", mi-a spus că talentele mele nu sunt totuși de ici, de colo și m-a invitat să pornesc alături de el într-o lungă călătorie, spre îndepărtatul tărâm al Utopiei.

Și astfel am ajuns aici, în regatul măreț construit pe pământul udat de sângele și sudoarea camarazilor mei, construit cu truda a generații de bravi elfi, cel mai puternic regat din Univers. Deși a fost un firav regat, doar unul dintre cele 2.500 de regate ale lumii (50 de insule alcătuiesc acest tărâm și fiecare este impartită în 50 de regate), cu timpul a devenit cel mai mare și mai puternic din câte au existat. Pentru că, în definitiv, acesta era unicul scop al fiecărui locuitor din Utopia: să se ridice într-o bună zi, să stăpânească mai întâi o provincie, apoi un regat, apoi toată lumea...

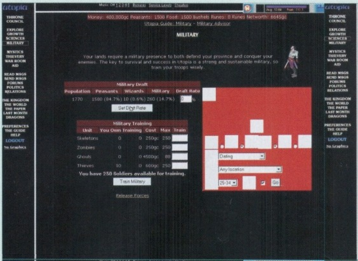
Îmi aduc aminte de prima mea zi la curtea bunului Rege, ca și când ar fi fost ieri. Am pășit, însoțit de vrăjitorul despre care v-am vorbit, în marea sală a tronului. Regele era tot un elf care se ocupa cu descifratul tainelor misticismului... era cel mai puternic mistic de pe insulă la vremea aceea. Mai târziu aveam să descopăr că în Utopia trăiau laolaltă oameni, orci, dwarfi, elfi, undeads, dar și neamuri necunoscute mie, dintre cele mai bizare, cum erau delicatele fairies sau mândrii avians. La fel aveam să descopăr și personalități dintre cele mai ciudate: generali și eroi curajoși, păstori, cărturari, mistici sau chiar nebuni, toți conducându-și armatele mai mici sau mai mari în încercarea de a stăpâni acest univers fascinant. Dar să mă întorc la regele meu. Când am văzut frumoasa sală a tronului și pe regele meu șezând mândru pe scaunul de aur, mi-am simțit inima vibrând de emoție și mândrie, pentru că urma să servesc sub comanda celui mai bun rege din ținut. Am văzut la dreapta Majestății Sale mulți bătrâni, cu bărbi lungi, albe, despre care am aflat mai târziu că erau consilierii lui. O, și cât de importanți erau acești consilieri pentru bunul meu rege. Ei îi spuneau întotdeauna cu maximum de precizie cât pământ se afla în stăpânirea lui, câți oameni trăiau sub domnia sa luminată, câți soldați apți de luptă se odihneau în cazărmi sau câtă hrană se recolta zilnic din fermele regatului. Fără ei regele ar fi fost pierdut între atâtea și atâtea cifre, căci administrarea unui regat nu e treabă ușoară. Semne scurte către fiecare consilier se traduceau în ordine de a mai construi case pentru țărani, de a mai recruta oșteni, de a mai ataca o provincie dușmană, de a mai plăti hoți, asasini sau mercenari pentru a-l ajuta pe bunul

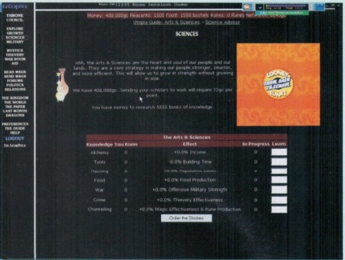


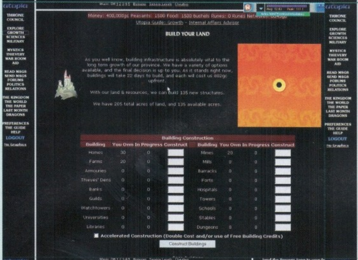
utopia
THRONE
COUNCIL
EXPLORE
GROWTH
SCIENCES
MILITARY
MYSTICS
THIEVERY
WAR ROOM
AID
READ MSGS
SEND MSGS
FORUMS
POLITICS
RELATIONS
THE KINGDOM
THE WORLD
THE PAPER
LAST MONTH
DRAGONS
PREFERENCES
THE GUIDE
HELP
LOGOUT
No Graphics
Music: Off 1 2 3 4 5 Bonuses Service Levels Cheaters
Send the Penguin Song to your friends!
Money: 400,000gc Peasants: 1500 Food: 1500 Bushels Runes: 0 Runes Networth: 6645gc
As Utopia grows, more of our users create Utopia-related sites, filled with strategies, roleplaying, and more. While we encourage you to take advantage of these sites, you should always logout of Utopia (using the Logout Option to the left) for security purposes before visiting them.
Message from Our Monarch
we are doing very well in the honor!! we are now ranking 15 for most honorable kd!! keep it up by growing in peace!!
The Province of Brasov (24:43) as of May 15th, YR7.
Race Undead
Land 205 Acres
Peasants 1500
Employment 70%
Happiness Happy
Money 400,000gc
Food 1500 bushels
Runes 0 runes
Trade Balance 0gc
Bonuses Earned 0 of 4
Ruler Sir Mitza the Crazy
Soldiers 250
Skeletons 0
Zombies 0
Ghouls 0
Thieves 10 (100%)
Wizards 10 (100%)
War Horses 0
Prisoners 0
Service Level Basic
Your province is under Utopian Protection until January 15th, YR8 (72 Utopian Days)
As a new player, it is important to get involved with your kingdom. Your kingdom is the core of your Utopian experience, so you should immediately visit the Kingdom Forum and introduce yourself. Be sure to also read our New Players' Tips for information on getting started. The Guide and Help links to the left also are valuable resources as you learn to play Utopia.
NOTE: You have not yet voted for a Monarch for the Kingdom. Be sure to read the Forums to help select a leader and cast your vote in our Politics section.
YOU HAVE NEW MESSAGES WAITING
Note: All news will be moved to your history logs for 5 days and then deleted.
News for your province:
May 15th
You've been given five free acres, courtesy of our advertisers. Please show your appreciation by visiting our sponsors' sites.

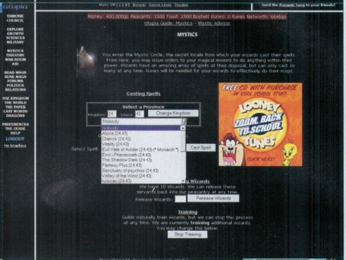


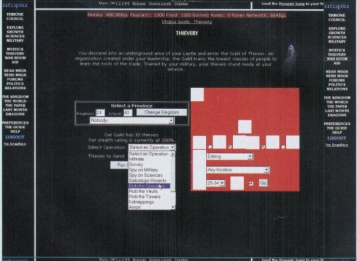
utopia
THRONE
COUNCIL
EXPLORE
GROWTH
SCIENCES
MILITARY
MYSTICS
THIEVERY
WAR ROOM
AID
READ MSGS
SEND MSGS
FORUMS
POLITICS
RELATIONS
THE KINGDOM
THE WORLD
THE PAPER
LAST MONTH
DRAGONS
PREFERENCES
THE GUIDE
HELP
LOGOUT
No Graphics
Music: Off 1 2 3 4 5 Bonuses Service Levels Cheaters
Send the Penguin Song to your friends!
THE Sopranos
HBO
SUNDAY, SEPTEMBER 15 9PM/8C
click here for more information
As leader of your Province, you know that the peasantry rely on you to make the critical decisions that affect their everyday lives. You also know that you cannot do this alone. Your Council of Elders helps to keep track of all the hustle and bustle within your province. They now stand before you, ready to provide you with the information you need.
Select your area of inquiry:
Affairs of the State Civilian Affairs Military Affairs Internal Affairs
Arts & Sciences Mystic Affairs Our History Kingdom Growth
Affairs of the State
Sir Mitza, I track some important information about the health of our province. I hope you will find this information useful.
Our Population
Peasants 1500
Army 250
Thieves 10
Wizards 10
Total 1770
Max Population 4667
Our Economy
Peasants 1500
Jobs 1050
Unemployed Peasants 450
Unfilled Jobs 0
Employment 70%
Daily Income 4150gc
Daily Expenses 86gc
* Expenses do not include Soldier Draft Costs
Current Highlights
Current Networth 6645gc
Current Land 205
Current Honor 960
Net Change Yesterday Net Change This Month Net Change Last Month
Our Income 0gc 0gc 0gc
Our Expenses 0gc 0gc 0gc
Draft Costs 0gc 0gc 0gc
Net Change 0gc 0gc 0gc
Peasants 0 0 0
Food Grown 0 bushels 0 bushels 0 bushels
Food Needed 0 bushels 0 bushels 0 bushels
Food Decayed 0 bushels 0 bushels 0 bushels

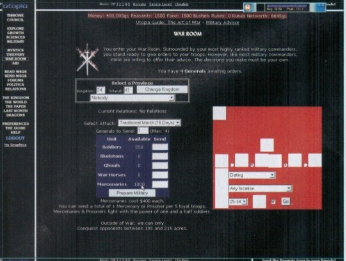

MILITARY
Military Draft
Military Training
Train Military
Release Forces

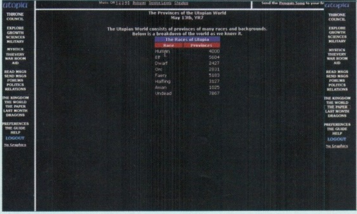

SCIENCES
The Arts & Sciences
Order the Studies

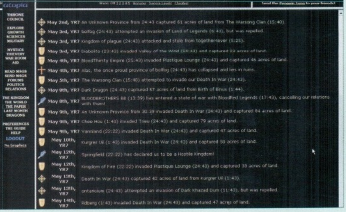

BUILD YOUR LAND
Building Construction
Construct Buildings


MYSTICS
Casting Spells
Select a Province
Training
Stop Training


THIEVERY
Select a Province


WAR ROOM
Select a Province
Prepare Military


The Provinces of the Utopian World
The Races of Utopia



rege să-și înfrângă toți adversarii. Și cât am trăit la curte nu mi-a fost dat să văd vreun consilier greșind. Altfel, regele l-ar fi decapitat cu siguranță...

Urmând sfatul vrăjitorului, regele m-a numit reprezentantul său în fața poporului. Astfel urma ca eu să călătoresc din sat în sat și să mă asigur personal de bunul mers al regatului. Am pornit chiar în acea zi, încă nesigur pe mine, dar dornic să învăț toate câte se puteau învăța despre conducerea unui regat. Regatul meu, ca toate celelalte regate din lume, avea o suprafață bine determinată, măsurată în acri. Am aflat chiar atunci că, în relațiile dintre regate nu se foloseau numele acestora, ci niște indicative, numărul insulei urmat de numărul regatului. De exemplu, eu mă aflam în regatul 9 de pe insula 38, deci toți străinii vorbeau despre regatul meu ca fiind regatul "38:9". Mi s-a părut ciudat la început, căci în locul de unde veneam eu fiecare regat purta un nume, dar m-am obișnuit repede.

Așa, unde rămăsesem? A, da, vă spuneam despre suprafața regatului meu. Ei bine, ea putea crește sau scădea în timpul unui război, în funcție de rezultatele luptelor. Dacă armatele noastre erau învinse, invadatorii ocupau pământul nostru. Din fericire, foarte rar se întâmpla acest lucru, deoarece sub comanda regelui meu se aflau cei mai iluștri și pricepuți generali din lume. Apoi, fiecare provincie a regatului era mai importantă sau mai puțin importantă, în funcție de valoarea ei. Cu cât o provincie avea o suprafață mai mare, o economie mai stabilă și o armată mai numeroasă, cu atât valoarea ei creștea. La început a trebuit să învăț câteva principii de bază ale economiei din regat. De exemplu, țăranii foloseau două resurse principale. Prima era aurul, ca monedă de schimb, cu care erau plătiți soldații sau muncitorii ce înălțau clădiri, și hrana, cu care erau întreținuți atât soldații, cât și țăranii, și care depindea de numărul de ferme din regat. Cu cât aveam mai multe ferme, cu atât ne puteam permite să susținem o armată mai numeroasă, dar pentru a construi mai multe ferme trebuia să cucerim noi teritorii în mod constant. Astfel monarhul nostru avea o domnie cât se poate de dinamică.

A doua și cea mai importantă resursă a unui regat o constituiau runele și, implicit, vrăjitorii. Runele erau combustibilul pentru fiecare vrajă castată în regat. Vrăjitorii erau cei mai importanți apărători, câțiva indivizi fiind în stare să respingă zeci de soldați dușmani. Vrăjitorii însă nu puteau fi recrutați. Ei erau antrenați de ghildele specializate în magie, dar antrenarea lor se baza mai mult pe noroc, deoarece era nevoie de talent înnăscut pentru a deveni vrăjitor, deci nu toți locuitorii provinciei puteau deveni membri ai acestor ghilde. De aceea era esențial ca regele să încurajeze aceste ghilde, să le finanțeze, astfel încât numărul de vrăjitori care îi stăteau la dispoziție să fie cât mai mare. Runele erau rezultatul muncii acestor vrăjitori, din turnurile lor de fildeș. Turnurile produceau rune și astfel regele putea să casteze vrăji de atac împotriva dușmanilor sau vrăji "bune", care să ofere diferite bonusuri țăranilor și pământurilor noastre.

Diplomația era esențială pentru evitarea unui conflict cu un regat mai puternic sau pentru impunerea propriului punct de vedere în fața unui regat mai slab.

M-am perindat mult prin această lume în anii ce au urmat și am aflat multe alte lucruri interesante. De exemplu, politica era foarte importantă într-un regat, dar și în cadrul lumii întregi. Fiecare provincie, în funcție de valoarea ei, avea un număr de voturi la dispoziție, pe care le putea oferi unui lider sau altul. Rege devenea cel care beneficia de mai mult de jumătate din voturile tuturor provinciilor din regat. De asemenea, diplomația era esențială pentru evitarea unui conflict cu un regat mai puternic sau pentru impunerea propriului punct de vedere în fața unui regat mai slab. În cadrul unui regat era foarte important ca provinciile să conlucreze în mod eficient. Dacă nu ar fi fost așa, regatul nostru ar fi fost de mult scrum și cenușă, nicidecum împărăția prosperă care este azi. Am văzut și marșurile armatelor noastre, în frunte cu generalii, specialiștii ofensivi și caii de luptă, urmați de trupele regulate și soldații de rând. Am văzut armatele invadatoare ținute în loc de fortificațiile noastre și apoi zdrobite de puternicii vrăjitori și bravii soldați. Am văzut minerii aducând la suprafață bogățiile pământului, bancherii lucrând pentru umplerea vistieriei noastre, dar și hoții contopindu-se cu umbrele și exploatând fiecare greșeală a dușmanilor. Îmi amintesc cum, noaptea, hoții noștri furau toată hrana și runele adversarului, astfel încât, a doua zi, când armatele noastre porneau în marș spre acele provincii, regele advers nu putea casta vrăji și soldații lui mureau de foame. Ahh....ce vremuri...

Desigur că la curte erau și cărturari, oameni însărcinați cu scrierea cărților de științe. Fiecare carte de știință aducea cu sine un plus de forță pentru armate sau un plus de eficiență în munca fiecărui țăran. De asemenea, regele nostru nu neglija nici explorarea. Insula noastră era mare și exista întotdeauna pământ ce nu aparținea nimănui. Astfel coloniștii noștri puteau obține mai mulți acri pentru regat, fără a fi nevoie să purtăm războaie lungi și istovitoare. Dar cea mai frumoasă găselniță erau dragonii... o, da, dragonii! Cu câteva milioane de monede de aur puteam cumpăra un dragon pentru regatul nostru, care pur și simplu distrugea tot în calea sa și putea întoarce cu ușurință soarta unui război ce părea interminabil sau, mai rău, fără speranță de victorie. Chiar îmi amintesc cum, odată, un regat important de pe insula vecină ne-a declarat război, armata lor fiind net superioară armatei noastre. Cu toate acestea, regatul nostru era suficient de bogat ca să achiziționeze o astfel de lighioană și așa nu numai că am respins atacul invadatorilor, dar le-am și cucerit o mare parte din teritoriu în urma unui contraatac fulgerător. Hehe... frumoase vremuri mai erau.

(O tuse înfundată răzbește din pieptul bătrânului elf) Ahh... dar iată că vremurile mele de glorie au apus... Acum sunt bătrân și simt că sfârșitul îmi este aproape. Regatul meu continuă să domine lumea sub oblăduirea fiului celui care mi-a fost odată stăpân. Iar eu voi călători împăcat spre eternele plaiuri ale vânătorii... Adio, Utopia, lume de basm...

■ **the darK.One**

Titlu	Utopia
Gen	Web-Based Strategy
Producător	Swirve.com
ON-LINE	games.swirve.com/utopia/



Crazy Taxi

Taximetria fără reguli

Există momente în viața noastră în care depindem de un singur lucru: trebuie să fim în cel mai scurt timp într-un anumit loc. Cum nu toată lumea are mașină la ușă și nu toată lumea știe să meargă ca nebunul pe străzi, singura soluție ca să ajungem la timp acolo unde prezența noastră este absolut necesară, va fi să ne urcăm într-un taxi. Despre taximetriști circulă tot felul de legende, care de care mai fantastice. Cele mai multe sunt inventate și răspândite chiar de ei. Adevărul acestora stă întotdeauna sub semnul întrebării, deoarece, oricât de priceput ai fi într-ale volanului și oricâtă experiență ai avea pe drumurile publice, ca taximetrist nu vei putea face întotdeauna ce-ți dorești pe șosele. Toate până în clipa în care a fost lansat Crazy Taxi pe PC, după ce a înnebunit consolele de câțiva ani încoace. Aici ești un taximetrist într-o lume fără reguli.

Banu' contează

Singura regulă de care trebuie să ții cont este banul. De fapt, acesta este și scopul: să strângi cât mai mulți bani într-un timp cât mai scurt. Pentru aceasta poți face tot ce dorești. Poți să mergi pe contrasens, să scurtezi distanța prin parcuri și păduri, să nu ții cont de cei de pe trotuare care oricum fug ca iepurii din fața mașinii, să te ciocnești de orice mașină și de orice perete care-ți apare în față fără să pățești nimic sau, dacă situația o cere, să intri cu mașina prin apă și să mergi pe sub ea ca și cum te-ai plimba cu un supersubmarin. Ei, sună bine, nu? Cea mai frumoasă chestie este că nimeni nu este rănit. Nu curge nici o picătură de sânge. De ce? Pentru că jocul este un arcade 100%. Mai mult, mașina nu pățește nimic. Orice ai face, tot în picioare aterizează și o iei de la capăt. Fiind un arcade, regulile acestuia se păstrează în tot ceea ce faci. Există manevre (opriri cu frână de motor și derapare, porniri cu scârțâit de roți etc.) pe care le faci cu mașina și care pot să-ți aducă timp în plus. Fiecare client pe care îl iei în mașină are un anumit timp disponibil pentru a ajunge la destinație. Dacă îl duci cu peste 10 secunde mai repede, te alegi cu laude din partea lui și un bacșiș gras; însă dacă întârzii peste timpul respectiv, vei avea surpriza ca săracul om să sară din mașină și să-ți mai arunce și câteva vorbe de duh în spate.



Un taxi zburător



Hmm, unde vrei să mergi?

Pe când un sim?

Jocul este distractiv la început. Există 4 taximetriști și 4 mașini cu care putem porni în cursă. Fiecare ascultă o muzică bestială (la coloana sonoră a contribuit și Offspring), numai bună de izbit în stânga și dreapta. După un timp însă, te saturi: aceleași fețe care îți cer să le duci în aceleași locuri (orașul în care îți desfășori activitatea nu este prea mare), aceeași nebuni care sar din fața mașini tale, numărul mare de clienți disponibili (oraș mare sau fără transport în comun), o mașină care se poartă la fel în orice condiții și care nu pățește nimic și, mai ales, condusul liber, fără reguli, de care te plictisești în cele din urmă. Un simulator și un joc aplecat mai mult spre realism ar fi fost cu totul altceva.

■ Sebah

Titlu	Crazy Taxi
Gen	Arcade
Producător	Sega Corporation
Distribuitor	Acclaim Entertainment
Procesor	PII 300 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	4 MB
ON-LINE	N/A
Grafica	15/20
Sunet	12/15
Gameplay	08/30
Feeling	03/05
Multiplayer	N/A
Storyline	04/20
Impresie	02/10

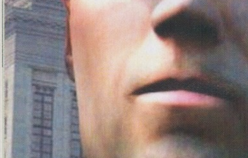
Nota: 44



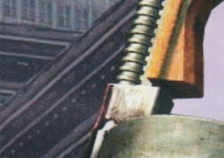
EA GAMES
www.thesims.com
o plăcere să ai un prieten.
Joc parțial localizat în limba română
Un câine sau o pisică ți-ar putea umple viața... de haos. Gândește-te la coșurile de gunoi pe care o să le răstoarne și la urmele de noroi pe care o să le lase pe covor. Dar gândește-te și la afecțiunea pe care o să ți-o ofere. O să se joace cu tine, o să se gudure pe lângă tine, ba chiar o să te lingă până nu mai poți să respiri. Iar dacă vrei să cunoști pe cineva, ce început mai bun de conversație poți să găsești decât să-ți pui animalul favorit să facă un giumbușluc. Amplasat într-un nou cartier de dimensiuni mai mari decât precedentele, asortat cu parcuri, magazine și cafenelele cărora nu le displac animalele, **Simșii Dezlănțuiți (The Sims Unleashed)** îți permite acum să-ți creezi propriul animal favorit. Dar poți să-l ții sub control în supremul joc al vieții?
The Sims Unleashed
EXPANSION PACK
e pachetele suplimentare The Sims™ necesită
The Sims™ sau The Sims™ Deluxe Edition.
Jocuri distribuite in Romania de Best Distribution SRL Tel/fax: 021 345.55.05/06/07
e-mail: info@gameshop.ro
www.gameshop.ro
Merită să joci originale
Preț de vânzare recomandat: 19,5 USD +TVA
ctronic Arts Inc. Electronic Arts, The Sims, EA GAMES and the EA GAMES logo, Maxis and the Maxis logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ and Maxis™ are Electronic Arts™ brands.

Mafia
Cosa Nostra sau gaşcă de cartier?











De unde atracția asta spre poveștile cu gangsteri, mafioți și alți criminali cu o față "umană"? Să fie filmele de vină (vezi "Nașul")? Să fi fost impresionată America într-un asemenea hal de acest fenomen încât să nu-și fi revenit nici până în zilele noastre? Sau este pur și simplu vorba de combinația de violență neîndurătoare și loialitate după cele mai stricte reguli?

Orice ar fi, trebuie să recunoaștem că ne atrag asemenea povești. Nu e de mirare că întreaga industrie cinematografică s-a folosit de această obsesie până a ajuns să introducă poveștile cu gangsteri adânc de tot în subconștientul culturii din zilele noastre. Și cum industria jocurilor nu este chiar atât de diferită de industria cinematografică, era normal ca mafioții să își facă apariția și pe calculatoarele noastre.


Eh, un fleac, ne-au ciuruit...

Și cu asta ajungem la jocul de față, Mafia. Este Mafia pentru jocurile pe computer ce a fost "Nașul" pentru cinematografie? Este un GTA3 mai stilat sau doar o clonă nereușită? Reușește să surprindă atmosfera anilor '30 și reușește oare să ofere un gameplay pe măsură?

Cu toții începem de jos

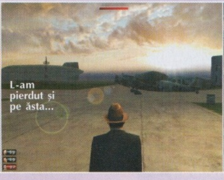
Ce este până la urmă Mafia? Lăsând pe mai târziu comparația cu GTA3, trebuie spus că Mafia se vrea a fi exact ceea ce spune din titlu, o aventură la începuturile lumii mafiote din America anilor '30. Tu, mic întreprinzător privat cu carnet de șofer și taxiul de rigoare, o duci cam de pe o zi pe alta într-o metropolă în care diferența dintre săraci și bogați, între oamenii cu frica legii și infractori crește pe zi ce trece. Norocul, ghinionul sau pur și simplu întâmplarea face ca într-una dintre serile liniștite și fără clienți să fii "agățat" de doi mafioți aflați în impas și aruncat într-o cursă nebunească pe străzile orașului, cu alți gangsteri deciși să îți spargă parbrizul și, dacă le mai rămâne timp, să "curețe" taxiul de pasageri. În cazul în care totul decurge bine, nici o problemă, pentru că de aici totul se complică pentru tine. Tentat de promisiunea unei vieți mai bune și eventual speriat de promisiunea unei morți dintre cele mai rele (cu dedicație de la mafioții care te fugăriseră în noaptea precedentă), te trezești intrat cu dreptul în clanul mafiot al lui Don Salieri, unul dintre cei mai influenți oameni din oraș.

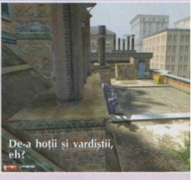
Bun. Hai să nu ne avântăm mai departe până nu clarificăm unul dintre cele mai interesante aspecte ale jocului, și anume storyline-ul. Trebuie că intro-ul de la Mafia este unul dintre cele mai impresionante din câte am văzut până acum. Nu este vorba neapărat de grafică, ci de modul în care este realizat. Ca să mă înțelegeți mai bine, vă aduc aminte că cei de la Illusion Softworks au avut un om care s-a ocupat special de regia cut-scene-urilor, un altul de mișcările camerei etc. Asta înseamnă profesionalism și se vede... Iar în momentul în care ai la dispoziție atât un storyline excelent, cât și posibilitatea de a-l aduce la viață într-un mod cât mai real și cinematografic, se poate spune că ești la un pas de a da lovitura.

Storyline-ul din Mafia este unul cât se poate de clasic din punct de vedere al poveștilor cu gangsteri. Ascensiunea unui nimeni într-o familie mafiotă puternică, intrigi, trădare, femei, băutură... tot ce te aștepți să găsești într-o poveste mafiotă. Și pe lângă faptul că povestea este regizată și "filmată" cu un extraordinar profesionalism, mai este ceva ce mă face să admir storyline-ul din Mafia. Majoritatea jocurilor se bazează pe o poveste cât de cât liniară, ce se desfășoară de obicei pe un singur plan, fără alte complicații. Ei bine, la jocuri ca Mafia, unde storyline-ul este mult mai bine gândit, povestea se desfășoară pe mai multe planuri, existând la un moment dat mai multe mini-povești paralele cu povestea principală. Și în momentul în care o astfel de mini-poveste, căreia nu i-ai dat nici un pic de atenție până atunci, reușește să se intersecteze cu povestea principală și să o schimbe radical, nu poți decât să rămâi impresionant. În Mafia există astfel de cazuri... nu atât de dese și șocante ca în alte jocuri (Soul Reaver 2 sau Anachronox), dar îndeajuns de bine "dozate" încât să te lase impresionat. Din păcate, nu îmi permit să intru în detalii și să vă dau exemple pentru că asta ar strica tot farmecul jocului.


t de bună


Uite banii... Acuma, sigur ia fiu-meu BAC-ul, nu?!


L-am pierdut și pe ăsta...


De-a hoții și vardiștii, eh?



Banii NU aduc fericirea!

Comparația

În principiu, nu ar trebui să se facă o comparație între Mafia și GTA3 pentru că:

1) Deși conceptele din spatele celor două jocuri prezintă unele asemănări, Mafia și GTA3 sunt două jocuri total diferite.

2) În momentul în care s-a început lucrul la Mafia, cei de la Rockstar încă nici nu se gândiseră la GTA3.

Cu toate acestea, toată lumea va face, vrând-nevrând, o comparație între cele două jocuri pentru că:

1) Deși Mafia și GTA 3 sunt două jocuri diferite, conceptele din spatele celor două jocuri prezintă unele asemănări.

2) Mafia și GTA3 au apărut la un interval destul de scurt unul după celălalt și cum sunt amândouă niște jocuri așteptate atâta amar de ani...

Primul lucru pe care îl observi ca diferență majoră între Mafia și GTA3 este faptul că, pe când în GTA3 puteai fura orice mașină voia şperaclul tău, în Mafia trebuie să fii mai întâi învățat de către o anumită persoană cum să furi o anumită mașină. Interesant este că absolut toate diferențele dintre Mafia și Grand Theft Auto 3 se bazează pe faptul că cei de la Illusion Softworks au dorit să scoată un joc realist 100%, pe când cei de la Rockstar s-au concentrat mai mult pe FUN. E de bine, e de rău? Care abordare a problemei este mai bună? Hai să o luăm pe exemple:

1. Faptul că în Mafia nu poți să furi orice fel de mașină. Bilă albă pentru Illusion, pentru simplul fapt că, pe lângă doza de realism, jocul devine o idee mai greu și mai interesant.

2. Viteza. Mare problemă, mare! Ideea e că, pentru a respecta realitatea, cei de la Illusion au decis că mașinile din Mafia vor atinge 80 km/h doar la vale și eventual împinse în prealabil de un tren. Acuma depinde de fiecare dintre voi... problema nu este atât de gravă dacă ar fi să o scoatem din context, pentru simplul fapt că mare parte din senzația aia de viteză este dată de traficul din jurul tău și de... eh... obișnuință. Așa că da, poți avea senzația aia de viteză chiar dacă mergi cu 60 de km/h, dar doar dacă toți cei din jurul tău conduc cu 30 km/h (ceea ce se și întâmplă) și eventual după o anumită perioadă de acomodare.

3. Regulile de circulație. Mult mai stricte ca în GTA3... Nu poți să mergi cu mai mult de 40 km/h prin oraș, nu ai voie să treci pe roșu etc. Riști ori o amendă, ori închisoarea... bine că poți să mai și scapi de polițiști dacă ai o mașină ceva mai rapidă și, eventual, o țâră de noroc.

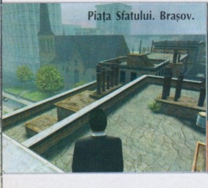
Așadar, nimic ce ar putea să strice jocul, ba chiar invers... toate aceste elemente dau jocului o senzație de realism bine venită. Problema apare însă în momentul în care realizezi că libertatea ta



Avem și sniper, evident

de acțiune în joc se apropie vertiginos de zero. Adio plimbări prin oraș ca în GTA3, adio măceluri în piațetele publice... De ce? Pentru că Mafia este un joc structurat pe misiuni, cu un accent puternic pus pe storyline și nu un joc open-ended cum este GTA3.

Și tocmai aici intervin problemele... Mafia este un joc ce folosește în exces evenimentele scriptate și se bazează mult prea puțin pe deciziile pe care le-ai putea lua jucătorul. Astfel, fiecare misiune poate fi rezolvată într-un singur



Piața Sfatului. Brașov.



Oribilități oripilante se petrec în jocul ăsta...



Frumos mai era cer


Un client nemulţumit?


La vară mă mut aici

mod, nu mai mult, chiar dacă jucătorul va găsi câteodată alte metode de a trece de o anumită problemă, într-un mod mai subtil, mai original etc.

Nu aş avea absolut nimic împotriva unui joc în care eşti dus de mânuţă de producător, atâta timp cât jocul respectiv are un storyline ieşit din comun şi misiuni foarte bine puse la punct. Storyline-ul e pus la punct, dar cu misiunile e problemă. Şi nu că ar fi prost concepute, dar din momentul în care arunci în combinaţie o succesiune interminabilă de script-uri şi câteva scăpări grave la AI, e imposibil să iasă ceva ieşit din comun... în bine.

Vă dau un singur exemplu: într-una dintre misiuni ţi se cere să urmăreşti o maşină. Ceea ce şi faci... timp de aproximativ 15 minute... la 30 de km/h!!! Şi dacă ar fi numai atât... dar realizezi cât de prost este realizat pathfinding-ul din joc şi AI-ul în general. Maşina respectivă se mai blochează din când în când în trafic. Pur şi simplu intră într-o altă maşină şi rămâne jumătate de populaţie blocată ca o turmă de oi proaste pe străzile oraşului. Şi stai. Şi aştepţi. Eventual mai stai un pic. Şi apoi ce faci? Singura soluţie este să împingi maşina din ambuteiaj. Şi să vezi atunci situaţie comică: tu, cu maşina mafioţilor, împingând de zor la maşina individului pe care îl urmăreşti. Şi într-un târziu respectivul se urneşte din loc. Tu, după el... Până când? Păi, dragii mei, până când se blochează iarăşi în trafic, bineînţeles!

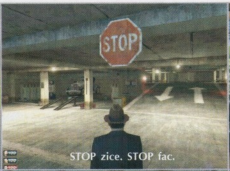
Misiunile din joc sunt interesante, însă prost realizate tocmai din cauza lipsei libertăţii de decizie. Mai tu o cursă prin oraş (extrem de stresantă), mai tu o răfuială mano a mano cu un gangster mai şmecher, dar mai toate lipsite de... nu ştiu... vitalitate, feeling, ceva, acolo... Plus că unele dintre misiuni sunt absolut aberante. Şi nu din cauza limitărilor impuse de realitatea excesivă pe care au dorit-o producătorii sau din cauza AI-ul deficitar (cum a fost în exemplul de mai sus). Nu. Imaginaţi-vă o misiune în care trebuie să ieşi alături de un amic la o plimbare prin oraş, pe jos şi trebuie să asculţi un plan născocit de respectivul amic. Sau aşa ar trebui... însă pierzi practic 20 de minute degeaba, străbătând oraşul cu viteza unui melc turbat şi respectivul nu îţi spune aproape NIMIC! Pierdere de timp? Mai mult ca sigur! Un concept de misiune stupid? Normal! Vreţi mail-ul celor de la Illusion? Poate punem de o petiţie, ceva... organizăm un marş, două, că aşa nu se poate!

Acuma, sunt sigur că cei de la Illusion se puteau jura că jocul lor o să spargă gura târgului prin originalitate şi poate chiar aşa ar fi fost dacă nu ar fi apărut GTA3 mai repede. Nu pot decât să-mi imaginez perplexitatea care a dat peste prietenii noştri cehi când au văzut GTA3-ul în acţiune... Şi au realizat că ei nu au libertatea aia de acţiune, că jocul lor nu are cum să fie atât de FUN. Şi ce au făcut? Sunt sigur că ultimele amânări ale jocului au avut loc din cauza asta. >


O plimbare la ţară


Free Ride Extreeeemeeeeeeeeee


Demaraj paralel, prietene?



STOP zice. STOP fac.


Un pic de relaxare nu strică nim


Un șofer neatent


Parcă ar fi din alt joc...


E dimineață, lumea încă nu s-a trezit...

Mai exact, jocul a fost amânat pentru a implementa modurile Free Ride și Free Ride Extreme. FR este un fel de GTA3 fără poveste: poți să te plimbi prin oraș, să omori în stânga și în dreapta, să furi ce mașini vrei, să omori mafioți și să faci pe taximetristul. FRE îți dă posibilitatea să te arunci cu mașina peste poduri, râuri, ramuri, brânză, mânz, bulz... Din păcate, atâta timp cât sunt luate ca elemente separate, atât "campania" din Mafia, cât și cele două moduri de joc noi nu pot să se compare cu GTA3, care le are pe toate la un loc.

Concluzia

Mai e de spus că Mafia are o grafică mult mai drăguță ca GTA3, niște modele de mașini foarte bine puse la punct, un engine fizic căruia tot ce îi lipsește este un engine de deformare a mașinilor la impact. De asemenea, orașul din Mafia este imens și foarte, foarte bine reprezentat. Singura problemă este că în mai tot jocul vei bate vreo trei străzi și două poduri mai des, în rest nu vei ajunge să vizitezi tot orașul. Este oarecum paradoxal, pentru că avem un oraș foarte interesant, dar al cărui potențial "turistic" nu îl poți exploata la maximum. Exită trenuri și metrouri pe care nu o să le folosești aproape niciodată, locații superbe în care o să ajungi doar dacă vrei, dar nu o să ai timp.

Partea de sunet din Mafia este și ea cât se poate de apropiată de realitate. Muzica anilor '30 nu ar trebui să deranjeze pe nimeni, ba chiar mai mult, unele track-uri audio sunt chiar foarte bine realizate și pică excelent în timpul jocului. Cât despre voci, nu vă așteptați la Marlon Brando, dar actorii care au dat viață personajelor din joc au făcut o treabă mult mai bună decât ceea ce întâlnești în majoritatea jocurilor de pe piață.

Mafia nu este un GTA3 mai stilat. Mafia nu este un GTA3 mai realist. Pur și simplu, în Mafia s-a pus prea mult accentul pe realism și mult, mult prea puțin pe FUN. Combinația perfectă? Storyline-ul din Mafia plus libertatea de acțiune din GTA3 plus misiunile din Mafia plus senzația aia de joc cu personalitate pe care o întâlnești în GTA3.

Așadar, jocul nu este nici pe departe unul senzațional... vorbesc prostii, nici măcar bun nu e. Are o mulțime de elemente extraordinare, dar care nu reușesc să se potrivească în context și care sunt distruse în marea lor majoritate de scăpări grave în design-ul jocului.

Dacă însă visați noaptea la jocuri în care ești obligat să duci la bun sfârșit tot ceea ce faci, fără mare plăcere, și în realitate, atunci Mafia o să vă ofere nopți și nopți de vise mai mult decât plăcute.

■ **Mitza**

P.S. În momentul în care am scris acest review, mult așteptatul patch care ar trebui să introducă multiplayer-ul în joc nu apăruse încă, așa că punctele din notă care ar fi trebuit să revină multiplayer-ului trec de data aceasta la storyline.

Titlu	Mafia
Gen	Action
Producător	Illusion Softworks
Distribuitor	Gathering of Developers
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P III 500 MHz
Memorie RAM	96 MB
Accelerare 3D	minim 32 MB
ON-LINE	N/A

Grafica	**18/20**
Sunet	**13/15**
Gameplay	**15/30**
Feeling	**03/05**
Multiplayer	**N/A**
Storyline	**20/20**
Impresie	**06/10**

Nota: 75


Aș vrea și eu...



V.I.P.

De ce se coc castanele

Dintotdeauna mi-am pus întrebarea: cum naiba s-au descoperit atâtea feluri de mâncare. De când eram mic și maică-mea făcea tot felul de de toate, stăteam undeva departe și mă gândeam. La un moment dat am realizat că mă cam doare când gândesc, așa că de la o anumită vârstă am început doar să stau. Și era bine. Atât de bine încât continui și în ziua de astăzi să stau. După cum zicea un mare filosof grec "cel mai vechi stat din lume este statul în fund". Și cum puteam eu să îl contrazic când el, săracul, avea dreptate. De la o vreme, totuși, a cam început să doară și să stau, așa că am început să caut o activitate în care să nu mai fiu atât de solicitat. Cu stupefacție am realizat că această activitate este foarte greu de găsit și mai ales cât de rău doare atunci când o caut. Era mult mai bine când doar stăteam. Durea și atunci, dar parcă nu așa.

Cineva a venit cu o soluție. Mi-a zis:

– Cum ar fi să stai și pe spate nu numai pe burtă?

Zis și făcut. După o grămadă de muncă de convingere dusă cu mine însumi, după o grămadă de vitamine luate pentru a putea face față efortului considerabil la care urma să fiu supus, am pornit pe drumul greu al întoarcerii.

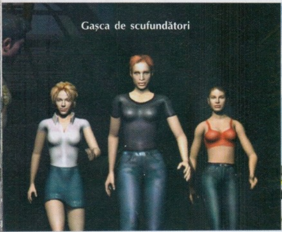
După câteva tentative nereușite, după ce de foarte multe ori am renunțat, deoarece nu mai găseam forțe să continui, am reușit.

– Evrika! Am găsit! Într-adevăr găsisem o poziție mult mai confortabilă, o poziție în care tot ceea ce trebuia să fac eu, se făcea singur(ă). O adevărată minune!

Speriat de efectele pe care le avea asupra mea acea poziție, mult prea mulțumit de senzațiile tari prin care trecusem în încercarea mea reușită de a-mi schimba poziția, am început să am anumite pofte. Pofta cea mai mare și mai acută era aceea de a împărtăși lumii din vasta mea experiență de viață. Nu puteam suporta gândul că tot restul lumii se chinuie prin uzine, hale, piețe, mine și alte alea, toți căutând acelați lucru ca și mine: o poziție cât mai confortabilă.

Epopeea transhumanței siberiene

Juan trăia în Spania. Tot trăia în Spania, și tot trăia.

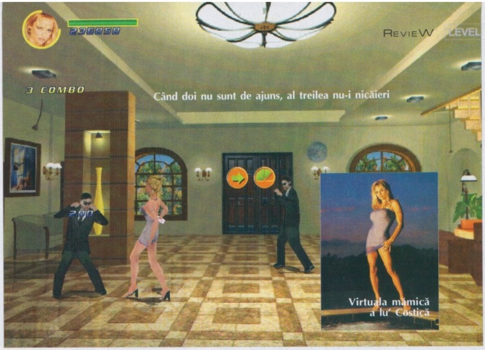


Gașca de scufundători



Ce faci, tataie? Asculți cum crește iarba?





Când doi nu sunt de ajuns, al treilea nu-i nicăieri

Virtuala mămică a lu' Costică

De partea cealaltă a lumii, într-un cort făcut din nuiele și tivit cu bălegar, zăcea într-o poziție cam nonconformistă Ivor. Și Ivor avea un lacăt. Era foarte mândru de lacătul lui. Nu de alta, dar era al lui și nu mai avea nimeni pe o rază de vreo 4-500 de kilometri pătrați. Dar nimeni altcineva nu trăia pe acea rază de 4-500 de kilometri pătrați. Ca să realizeze acest lucru, lui Ivor i-au trebuit 45 de ani din viață și un pahar de vodka. Supărat că nu are cui i se lăuda cu lacătul lui, care funcționa chiar bine, într-o dimineață s-a prezentat la centrul pentru inseminarea artificială a bovinelor și a altor animale de casă și sălbatice pentru a face o lichidare de cont. După ce a retras tot ceea ce el personal depusese cu mâna lui proprie în banca refrigerantă, Ivor a declarat război celor supărați pe viață și a plecat în lume. Ei bine, nu chiar în lume, ci spre lume. După ce a mers vreo 20 de kilometri spre lume, s-a oprit și el să mai mănânce câte ceva. După ce a îmbucat ce avea el prin traistă și a băut niscai lichide ușor acide și puternic alcoolizate, o porni galeș fix pe mijlocul drumului.

Drumului, fiind drum de țară, i se păru de o impertinență crasă faptul că Ivor nici măcar nu îi dă binețe și începu să se scuture. Ivor, puțin plesnit de alcoolul îngurgitat și un pic mai mult de bordura ce s-a oferit de bună voie și nesilită de nimeni să îi atenueze căderea pe pământul reavăn și primitor, se porni să enumere numele fiecărui sfânt și sfințișor pe care îl știa. După ce termină cu aceștia, luă la rând fiecare capitală și reședință de județ pe care le știa. Acestea, nefiind chiar atât de multe pe câte credea el, nu reușiră să îi mai micșoreze furia îndreptată asupra lumii întregii și după ce puseseră la punct o conspirație, începură să i se învălmășească în capul lui Ivor mai rău ca o spatulă după o zi de muncă. Ivor, nedumerit de cantitatea de cunoștințe pe care tocmai realiza că o avea stocată în cap, parcă un pic cam neregulamentar pe dreapta și se puse pe somn. După o cantitate apreciabilă de relax, Ivor se trezi nedumerit într-un lagăr de muncă din Siberia. Fără nici o explicație. Primul lucru pe care vru să pună mâna, fu lacătul său. Dar acesta nu mai era. Ivor fusese prădat.



Tot fără nici o explicație.

Dacă ai noroc... înseamnă că ești norocos

Constanța. 2 februarie 2002. O cămăruță rece cu un frigider deschis și gol. Un pat cu patru picioare și un cearșaf galben pătat. Pe pat, Costică. Costică, 4 ani, ușor răcit, ochii injectați, respirație accelerată, mămică grijulie. Mămica, 28 ani, brunetă, pirpirie, molestată de bărbat, șomeră, îngrijorată de soarta fiului Costică.

Dialog cu două ore în urmă, rezumat la cererea doctorului, doctor venit la cererea panicată a mămicii.

Costică (cu o voce chinuită): Mami, mi-e foame!... Rău de tot mă doare capu'!... Când vine tăticu' de la serviciu?... Da' mamaie de ce nu mai e?

Mămica (neatentă): N-avem!... Și io ce să-ți fac?!... De n-ar mai veni... Pentru că o chema pământul de 20 de ani și doar acum 3 luni l-a auzit.

C (mirat): Unde se duce motocicleta?... Eu singur nu mă mai duc la piață!...

M (confuză): După ăla cu motostivuitorul... De ce?

C (delirând): De câte ori deschid fereastra, în curte privesc.

M (speriată): Costică, puiul mamii, mă sperii...

C (...departe...): În balta neagră șase ochii clipește. Ce să fie oare?! Este doi pește.

Doctorul, 56 ani, obosit, plictisit, edificat asupra situației.

Doctorul (superior): Știu ce are!

Mămica (ușor ușurată, plină de speranță): Ce?

D (liniștitor): Moare!

Mămica, 28 ani, brunetă, întinsă pe jos, surprinsă de un infarct timpuriu, moartă. Doctorul, neîncrezător, mirat, de-a dreptul perplex.

D: ?!?!?!

C: S-a dus după mamaie?

Ce contează

Erata la acest articol se va face odată cu ediția următoare. Se mulțumește memoriei neconvenționale folosită de cei dimprejur, caracteristicilor de bază prezente prin subteranele parcărilor subterane, mulțimii furioase ce ne-a creat un precedent, urșilor polari ce se încăpățânează să supraviețuiască în frigul arctic și, nu în ultimul rând, se acordă mulțumiri celor care sunt în stare să se descurce în meandrele concretului și să pună punct acolo unde trebuie.

V.I.P.? CÂH.

■ **Koniec**

Titlu	V.I.P.
Gen	Jeg
Producător	Ubi Soft
Distribuitor	Ubi Soft
Procesor	P® 300 MHz (nu este neapărat necesar)
Memorie RAM	34 MB (cu aproximare)
Accelerare 3D	Minim 4MB (mult prea mult)
ON-LINE	chiar dacă are, nu mă agit să-l caut

Impresie artistică	2/1
Curbura nasului	Extravagantă
Notă la cererea ascultătorului	3

Nota finală	Calculați voi, că mie mi-e lene



The Thing

Un joc nou pe o structură veche



John Carpenter este un regizor care a cucerit lumea întreagă cu filmele sale. Acestea sunt o combinație de horror cu science-fiction și reușesc foarte bine să creeze o atmosferă întunecată, o stare de frică și suspans în sufletul privitorului. Una dintre capodoperele sale este The Thing, realizat în 1982, cu Kurt Russell în rolul principal. Computer Artwork s-a gândit să transpună povestea filmului în joc și astfel a fost lansat The Thing – jocul, un shooter third-person care merită cu siguranță atenția noastră.

Captain Blake

Povestea jocului o continuă pe cea din film. Jucătorul va intra în pielea căpitanului Blake, un militar foarte bine antrenat și un foarte bun conducător de echipă. Acesta primește o misiune de recunoaștere undeva prin ținuturile înghețate ale Antarcticii. Aici va trebui să dea de urma unei misiuni trimise înainte, însă de care nu se mai auzea nimic. Sub comanda lui se află o echipă bine pusă la punct, din care face parte un individ numai bun de băgat frica în dușmani (calități de luptător recunoscute oriunde în lumea asta și pe lumea cealaltă – numărul de inamici uciși de el stau mărturie acolo), un doctor care are în rucsacul său un număr infinit de pachete de sănătate și un inginer în stare să repare orice pe lumea aceasta (dacă aș da ochii cu el, l-aș ruga să-mi repare și mie Diamantul).

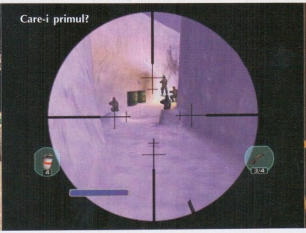
De aici începe nebunia. Din investigațiile pe care le vei conduce vei descoperi că lucrurile nu stau deloc așa cum te așteptai. Se pare că o navă extraterestră s-a prăbușit în zonă și a contaminat, ucis cu sânge rece și distrus în proporție de 90 % tot ce trăia în jur. Pe parcursul nivelurilor vei afla că sarcina ta se transformă din simpla cercetare a zonei în recuperarea echipelor de aici, în salvarea planetei de la contaminarea cu forma de viață extraterestră care nu are gânduri pacifiste și unul dintre ele va răsuna obsesiv în capul tău: "moarte dușmanilor, moarte tuturor, numai eu să scap cu pielea întreagă din spitalul ăsta de nebuni".

Half-Life?

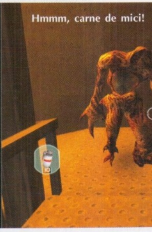
Poate va suna curios pentru voi, dar jocul acesta are foarte multe în comun cu Half-Life. Asemănările ies la iveală chiar din povestea celor două jocuri. Și în Half-Life, și în The Thing ai de-a face cu o formă de viață extraterestră care a ajuns într-un anumit mod pe Pământ. În amândouă jocurile ai de luptat cu tot felul de monștri (cei micuți, care aleargă rapid cu mulțimea lor de picioare și sunt foarte asemănători în cele două jocuri, și cei mari care au protuberanțele acelea uriașe și brațele de caracatiță cu care te lovesc din toate părțile), dar și cu oameni, echipe bine



O trupă completă



Care-i primul?



Hmmm, carne de mici!


Procesul de producție al micilor

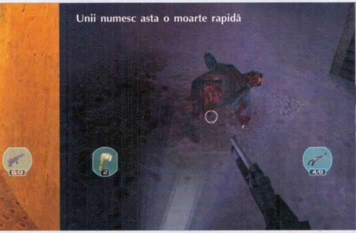
antrenate de militari, cei care încearcă să controleze entitatea extraterestră și să o folosească împotriva populației. Și acolo, și aici salvarea stă în puterea unui singur om. În amândouă jocurile te plimbai pe coridoarele a tot felul de baze militare și ale unor stațiuni de cercetare pline de "doritori de sânge".

Asemănările nu se reduc însă doar la cele spuse mai sus. Dacă vă mai aduceți aminte, în Half-Life întâlneai tot felul de NPC-uri pe parcursul nivelurilor, pe care le puteai lua cu tine. Ei bine, și aici situația este cam aceeași. Există misiuni în care ești trimis cu trupa întreagă, dar există și misiuni în care ești trimis singur sau numai cu o parte a trupei. Pe cei pe care îi găsești și care nu încep să tragă în tine din prima (semn clar că sunt de... partea cealaltă) vei putea să-i iei cu tine pentru a găsi o cale de scăpare împreună.

Dar, spre deosebire de Half-Life, NPC-urile sunt mult mai complexe. Acestea, deși le găsim tot prin coridoarele sau camerele locațiilor prin care trecem, sunt specializate, cum am arătat mai sus, pe luptă, medicină sau inginerie. În același timp, nu sunt persoanele acelea impasibile care te urmează cu pistolul și urlă fericite de câte ori ucid câte un vierme. Fiecare NPC are personalitatea lui. Morții pe care-i vedem în jurul nostru (jocul este foarte crud din acest punct de vedere), pozițiile ciudate în care se află aceștia (jumătate de corp atârnând legat cu sârma de tavan, corpuri fără cap, mațe plutind în jurul lor sau brăzdături adânci la nivelul gâtului din care curge, șiroind, sângele) s-ar putea să nu aibă nici un efect asupra noastră, gameri înrăiți care am văzut multe la viața noastră, dar ceilalți vor reacționa mult mai normal ca noi. Primul semn că ceva nu este în regulă va fi poziția ciudată pe care o vor lua într-un colț: o privire speriată la început, apoi scârbită, o aplecare la 90 de grade deasupra cadavrului și apoi eliberarea unei cantități impresionante de mâncare pe cavitatea bucală (nu am crezut niciodată că un personaj virtual poate să mănânce atât de mult la micul dejun). Reacția după o astfel de scenă nu va fi deloc plăcută, vă asigur. De cele mai multe ori îi veți putea determina să-și păstreze calmul. Sugerez ca soluție prevenirea. Adică puteți să-i lăsați în locuri mai ferite și să nu-i luați mereu după voi, pentru a nu vedea prea multe astfel de cadavre. De ce? Vă asigur că după 2, 3 vome de mai mare dragul, bravii noștri tovarăși se vor hotărî că viața asta nu mai merită trăită și-și vor îndrepta arma spre cap. O singură apăsare pe trăgaci și pereții vor fi plini cu creierii lor.

Există modalități prin care vom putea să-i calmăm și să-i determinăm să nu ajungă la măsuri extreme: îndepărtarea lor din locul cu pricina (dacă se mai pot mișca), oferirea unei cantități mai mari de muniție sau a unei arme mai bune. Astfel crește și nivelul lor de încredere în capacitatea comandantului lor. Și fiți fără grijă, se descurcă foarte bine cu armele. Nu au nevoie de lecții de nici o culoare. Ba, mai mult, atunci când sănătatea le este la maxim (doctorul poate să vindece pe toată lumea, numai pe el nu se poate vindeca singur și va trebui să o facem noi cu pachetele de sănătate găsite) și nivelul încrederii la fel, își permit să facă și glume. Treceam pe lângă un cadavru cu gâtul tăiat pe jumătate și atârnând într-o parte, când doctorul meu, care avea toate cele de mai sus, îmi spune că "Totuși, arată mai bine ca fosta ta prietenă!". Păi să nu te superi și să-i tragi un glonț în cap?!? Păcat că mai aveam nevoie de el și nu mi-am permis.

O altă diferență față de Half-Life este că ființa extraterestră de aici este parazitară (în stil Aliens), adică poate infecta corpul unui om și, când are chef, îl poate transforma pe acesta în monstru. Mai mare plăcerea când vezi că omul de lângă tine, cel în care ai avut încredere atâta timp, se transformă într-o urâtanie


Unii numesc asta o moarte rapidă


Monstrul final



No fire can stop me!

dornică să-ți ia viața. Există un fel de teste de sânge pe care le găsim prin joc și care ne pot arăta dacă un om este infectat sau nu, dar acestea sunt destul de rare.

Mai mult decât...

Fără îndoială, jocul oferă o experiență mai bogată decât Half-Life. Nivelurile interioare se succed cu cele exterioare unde putem pune la lucru un arsenal mult mai mare: pistol, pușcă automată, sniper, aruncător de grenade, echipament de toate felurile etc.

Grafica jocului este foarte bună. Engine-ul reușește foarte bine să realizeze atât interioarele, cât și exterioarele (ninsoarea, zăpada, urmele de pași din aceasta), fără să ceară resurse imense de sistem, dar și cu un fel de ceață în spațiile prea largi pentru a nu-l solicita prea mult. Însă cel mai bine sunt realizate chipurile personajelor. Acestea au trăsăturile fine, nu tăiate cu toporul cum am văzut în multe producții de până acum.

De asemenea, sunetul susține foarte bine atmosfera jocului. Locațiile de afară, de pe zăpezile Antarcticii, sunt însoțite de un vuiet continuu a cărui intensitate se mulează după puterea vântului.

Și totuși...

Da', nu se putea, nu? Trebuia să lipsească ceva. Ei, da. Jocul poate fi considerat unul scurt. Dacă m-aș lua după timpul ultimei salvări, ar însemna că am ajuns să mă bat cu ultimul monstru după aproximativ 4-5 ore. Un joc mai lung ar fi devenit însă plictisitor. Nu sunt deloc un admirator al plimbărilor prin coridoare și al împușcării în stânga și-n dreapta. Din fericire, sistemul de team salvează jocul de la căderea în această capcană. La calcularea timpului nu se iau în considerare nivelurile pe care le-am făcut de zece ori, deoarece sistemul de salvare este de felul lui parșiv. Este sistemul tip consolă, de pe care a și fost transferat jocul, în care trebuie să ajungi la un anumit aparat pentru a putea salva.

Probabil cei mai mulți dintre voi ar avea de comentat ceva la perspectiva third-person. Este adevărat că nu este același lucru cu un first-person, mai ales că aici țintirea se face oarecum automat. Din păcate, jocul nu ne permite să selectăm o perspectivă first-person decât în momentul în care stăm pe loc. Atunci vom putea să țintim capetele inamicilor.

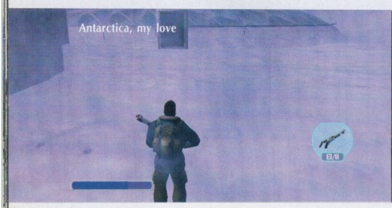
Am o nemulțumire mare pentru finalul jocului. În lupta cu monstrul-monștrilor, când reușeam să-l încarc bine cu plumb și era pe moarte, de fiecare dată îmi ieșea din joc. N-am reușit astfel să termin jocul. Sper ca voi să nu aveți aceeași problemă, pentru că este destul de frustrantă.

Privind un pic în viitor, aș putea să concluzionez că The Thing nu va avea cu siguranță soarta și faima Half-Life-ului. De ce? Spuneți-mi cine a dus Half-Life-ul în spate până în ziua de azi? Bineînțeles că MOD-urile de multiplayer. Ei, The Thing nu are multiplayer. Nu putem juca în rețea The Thing, deși parcă un cooperativ al acestuia ar fi fost chiar interesant. Păcat.

■ **Sebah**

Titlu	The Thing
Gen	Action/shooter
Producător	Computer Artwork
Distribuitor	Vivendi Universal Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P II 400 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	thethinggame.com
Grafica	**19/20**
Sunet	**14/15**
Gameplay	**25/30**
Feeling	**04/05**
Multiplayer	**N/A**
Storyline	**17/20**
Impresie	**08/10**

Nota: 87



Antarctica, my love



Dă-i la gioale!


Casting
Cel mai dificil este să alegi
Merită să joci originale
Din septembrie 2002
Throne of Darkness
Arcanum
No One Lives Forever
Disponibile în magazinele specializate
9,9 $ + TVA
Preţ de vânzare recomandat
Best Seller SERIES
Jocuri legendare de la Sierra şi Blizzard
Half Life
Tribes 2
Zeus
Cataclysm
Pharaoh
Swat 3 Elite Edition
Alien vs. Predator Gold Edition
Diablo
Starcraft & Broodwar
Warcraft 2 Battle Net Edition
Jocuri distribuite in Romania de Best Distribution SRL
Tel/fax: 021 345.55.05/06/07 e-mail: info@gameshop.ro
www.gameshop.ro
SIERRA
www.sierra-online.co.uk
BLIZZARD
www.blizzard.co.uk



Industry Giant 2

Între Transport Tycoon și Capitalism

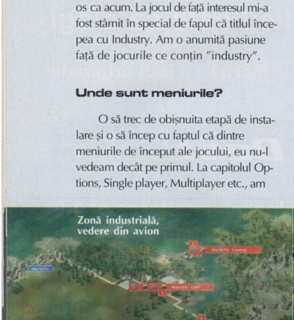
Câteodată stau și mă întreb: "Oare ce tipuri de joc îmi plac mai mult?". Dacă îmi aduc bine aminte, la începuturi îmi plăceau foarte mult simulatoarele auto. Pe măsură ce am avansat în vârstă, au fost RTS-urile și în final TBS-urile și RPG-urile. Evident FPS-uri am jucat tot timpul, mai ales pentru relaxare. Iată că în ultimul timp încep să mă simt destul de atras de simultoarele economice. Am mai jucat și în trecut, în special Capitalism I și de curând Capitalism II, dar nu atât de serios ca acum. La jocul de față interesul mi-a fost stârnit în special de fapul că titlul începea cu Industry. Am o anumită pasiune față de jocurile ce conțin "industry".

Unde sunt meniurile?

O să trec de obișnuita etapă de instalare și o să încep cu faptul că dintre meniurile de început ale jocului, eu nu-l vedeam decât pe primul. La capitolul Options, Single player, Multiplayer etc., am mers doar pe bâjbâite, tot ceea ce se vedea find un fond roz ușor fosforescent și fără reflexe. De fapt acest roz mi-a însoțit mouse-ul, minimap-ul și restul meniurilor pe tot parcusul jocului. Adevărul este că pentru mine a fost un chin, deoarece nu suport culoarea asta reprezentativă pentru stadiile prepubertale ale sexului frumos. Slavă domnului că nu am avut parte și de un portocaliu fosforecent, că aș fi cerut spor de condiții grele. Mai departe, cu abstracția de roz aferentă, lucrurile au decurs în mod normal, fără evenimente neașteptate, nici măcar legate de vreo înfrângere din partea Al-ului. De fapt, am unele reproșuri de adus la acest capitol, legate de o ușoară monotonie a scenariilor propuse și de inteligența discutabilă a oponenților. În rest, talentul și experiența de tip JooWood își spune cuvântul.

Cât de organizat ești?

Iată o întrebare pe care mi-o pun în fiecare zi când îmi caut șosetele, rucsacul, telefonul, pixul și mai ales când bat la ușa vecinei mulatre (nu-i spuneți Larei) de deasupra. Dar fiți liniștiți, nu are nici o legătură cu organizarea când vine vorba de afaceri sau jocuri pe calculator. E doar o chestiune de concentrare și talent, bineînțeles. Oricum, nu o să știți dacă aveți aceste calități până nu încercați (sau nici atunci, ca mine). Revenind, jocul de față poate fi în anumite limite un foarte bun ghid pentru a învăța principiile de bază atunci când vine vorba de întemeierea unei afaceri prospere. În primul rând, se merge exculsiv pe ideea că orice afacere este profitabilă doar în clipa în care funcționezi ca producător. Spre deosebire de Capitalism în care puteai vinde în magazine și produse fabricate de alții sau livrate în porturi, aici nu poți folosi în stadiile inițiale decât ceea ce este produs de tine. Cu alte cuvinte, trebuie să realizezi tot ciclul de la producție până la transport și comercializare. Acest fapt complică oarecum din start jocul, deoarece trebuie să fii



Zonă industrială, vedere din avion



A se observa rozul



Artificii de Revelion



foarte atent cum îți calculezi suma de început, astfel încât să nu rămâi fără bani pentru prima serie de produse sau pentru construcția unui depozit absolut esențial. De fapt, la începutul oricărui scenariu, primele 10-20 de minute trebuie dedicate muncii de proiectare. Pe măsură ce veți căpăta experiență, acest timp se va reduce semnificativ (acum pe bune... nu, serios...). Dacă nu veți acorda atenție acestei prime etape, vă asigur că veți eșua mai departe.

Extracție și producție

În acest joc există în jur de 150 de tipuri de materii prime, produse intermediare și finite cu care puteți lucra. Pentru mine care am jucat destul, acest număr mi se pare mai mult decît suficient. Totul începe cu materiile prime. Evident acestea trebuie extrase și procesate pentru a ajunge fie direct produse finite, fie, cum se întâmplă cel mai des, produse intermediare. Pentru un produs intermediar veți avea nevoie de un singur tip de materie primă, ca în cazul oțelului obișnuit, sau de două sau mai multe, ca în cazul oțelurilor speciale. De aici încolo lucrurile se complică, dat fiind faptul că produsele finite sunt de obicei destul de complexe (vezi autoturisme sau calculatoare). Un exemplu mai simplu este cel al mașinilor de spălat pentru care este nevoie de oțel produs din mineruri de fier și motoare produse din cupru și oțel. Pentru acestea veți avea nevoie de o mină de fier și una de cupru, de o oțelărie, de o fabrică de motoare și de o fabrică de mașini de spălat și bineînțeles, de un magazin. Toate acestea vor avea nevoie de spații de depozitare și evident, de transport. Pe acestea le veți construi și coordona în mod activ de la cap la coadă, fără nici un ajutor, în stil SimCity.

Depozitare și transport

La acest capitol intrăm pe domeniul Transport Tycoon. Pentru toate clădirile enumerate mai sus veți avea nevoie de spații de depozitare – pentru toate clădirile funcționale, de la mine până la magazin. De specificat ar fi faptul că fiecare depozit are o anumită suprafață de funcționare de pe care poate coordona singur produsele, fără a fi nevoie de transport ghidat de voi. Un plan ar fi cam acesta: un depozit mic sau mediu pentru fiecare mină în parte, unul sau două depozite mari pentru locul unde vor fi grupate și subliniez, VOR FI GRUPATE fabricile, și unul mediu pentru orașul unde este magazinul sau magazinele. Evident, se poate devia de la regulă în funcție de distanța dintre resurse și centrul industrial propriu-zis sau oraș și același centru industrial (nu e bine să fie prea apropiate, deoarece va fi restrânsă capacitatea de dezvoltare a orașului, ceea ce poate duce la faliment). La capitolul transport, lucrurile sunt mult mai simple decât în Transport Tycoon. Veți putea folosi de la trenuri până la avioane. Diferența este că rutele sunt mult mai ușor de plănuit, chiar banal și uneori frustrant datorită posibilităților limitate. Dar, la marele general, se încadrează specificul jocului. Atenție, nu utați să dotați stațiile cu centre de service mecanic și de întreținere.



Au dispărut clădirile, rezultă: vrăjitorie

Comercializare și profit

La acest capitol, prea multe nu sunt de spus. Este foarte important ca centrele de comecializare să fie amplasate în zonele cu cea mai mare cerere din orașul respectiv. Acest lucru este afișat atunci când amplasați macheta clădirii, înainte de construcție. Fiecare magazin trebuie să fie în zona de acțiune a unui depozit pentru a putea fi aprovizionat eficient. Din păcate, aici se oprește controlul. Singurul mod în care puteți influența vânzarea este scăderea sau creșterea prețului. Oricum, nu veți putea vinde peste nivelul cererii, ceea ce face ca alternanța prețului să aibă importanță doar în sens negativ. Totuși, un lucru pozitiv este faptul că la anumite produse, nivelul cererii alternează în funcție de anotimp, ceea ce complică un pic lucrurile, dar nu prea mult.

Munca ia sfârșit

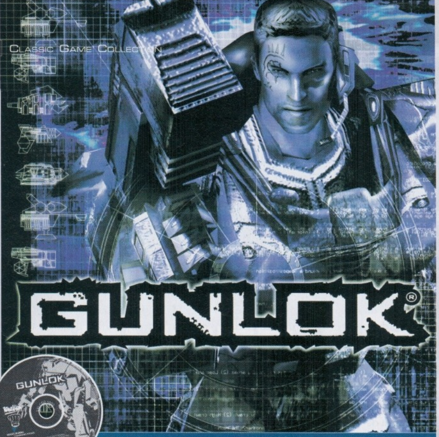
Odată ce acest lung lanț este completat, nu prea mai aveți ce face decât să dați timpul înainte și să faceți mici ajustări pe ici, pe colo. Uneori puteți părăsi liniștiți incinta calculatorului, dedicându-vă altor activități. Pe măsură ce timpul trece, vor apărea produse noi și vehicule noi. Dacă sunteți mai întreprinzători din fire, atunci puteți profita de ele și continua să vă dezvoltați, dar nu este întotdeauna necesar. Depinde doar de voi. Singurul mod în care lucrurile iau o întorsătură mai dinamică este multiplayer-ul. Problema este că durează... mult.

■ **Locke**

Titlu	Industry Giant 2
Gen	Economic Sim
Producător	JoWood Publishing
Distribuitor	JoWood Publishing
Procesor	PII 350
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	ig2.jowood.com

Grafica	**15/20**
Sunet	**12/15**
Gameplay	**27/30**
Feeling	**03/05**
Multiplayer	**15/20**
Storyline	**N/A**
Impresie	**08/10**

Nota: 80



O minune a mecanicii

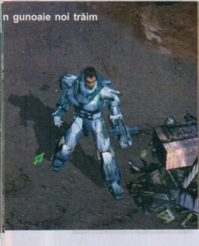
Mi-a venit și mie rândul să scriu despre jocul full pe care vi-l oferim de data aceasta. Gunlok. Când s-a făcut împărțeala jocurilor între noi și mie mi-a revenit Gunlok, uitasem că era jocul full pentru luna aceasta. Și m-am gândit: "Bă... ce naiba, chiar așa de rău am ajuns de trebuie să scriem despre jocuri vechi?! Faine, dar totuși vechi!". Și m-am luat de Mitza: "Bine, mă, păi chiar în halul ăsta? Am ajuns să scriem despre jocuri de anul trecut? Nu mai avem altceva?". El, săracul, fiind în cunoștință de cauză, adică știind că este pentru jocul full, era foarte nedumerit și a încercat să mă ia cu frumosul, că să vezi că nu e chiar așa de vechi, că e fain, că merită, că el și acum îl mai joacă, că nu e ăla la care eu mă gândesc(?) și că, ce mai, gata, trebuie să îl scriu. Eu, un pic mai liniștit, îmi zic că poate a apărut Gunlok 2 și nu știu, oi fi eu mai în urmă cu știrile și nu am auzit când s-a lansat.

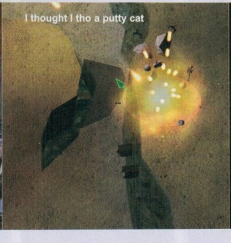
Pun mâna pe CD și îl instalez. Mândru că noua mea placă grafică, GeForce 4 Ti 4200 luată cu împrumut de la laboratorul CHIP Special pentru această ocazie, o să fie arsă de graficisme mult prea bestiale și de pixelare mult prea pretențioasă, pornesc cu dreptul.

Parcă filmul de intro e cam la fel. Eh, e retro... îmi zic eu ca să mă liniștesc. Meniurile cam aceleași. Eh, poate o fi o tehnică nouă pentru o cât mai bună tranziție între original și sequel. Și dup-aia, hopa, aceeași poveste. Și mă enervez. Și mă iau iar de Mitza. Păi bine, mă, mă prostești așa pe față, că nu e ceea ce crezi tu, că de fapt e ce nu e și dacă e, e coincidență, iar într-un final se enervează și îmi spune că ce, mă și tu începi acuma cu vreau Warcraft 3 sau Jedi Outcast pe sidiul full de la Level? Eu, cam perplex, îl întreb "Ăsta e pentru sidiul full?" La care el, la rândul său foarte perplex, îmi spune că da.

Într-un final, liniștit cu mine însumi, mă pun pe treabă. Și îl iau de la capăt. Și dăi cu training missions la greu, că nu mai eram în stare să fac nimic. Parcă nu era așa de complex când l-am jucat prima dată. Sau poate că da. După asta mă familiarizez din nou cu povestea, care, fie vorba între noi, este una destul de standard. Omul a creat mașina. Mașina muncea pentru om. Mașina era suprasolicitată. Mașina se enervează. Mașina îl cam omoară pe om. Omul se ascunde. Mașina îl caută. Nu îl găsește. Omul se enervează. Caută mașina. O găsește. O omoară.

Personajul principal al jocului, Gunlok pe numele său, este un om pe jumătate mașină care are o problemă de comportament și trebuie să se descarce pe cineva. Cum prea multe persoane cu caracter fizic asemănător cu al său nu există, adică majoritar din carne și oase, pleacă să își întâlnească adevărații dușmani feroși și să îi facă să plătească pentru tot genocidul de care s-au făcut vinovați. Pe parcursul misiunilor pe care le ai de trecut, Gunlok este ajutat de alți trei roboței pe care trebuie să îi salvezi din diferite situații, iar apoi îți vor rămâne credincioși. Unul dintre ei este un robot specializat pe reparații, intervenții de gen hack și alte contacte electronice sau electrotehnice. Acest roboțel este unul dintre cei mai folositori pe parcursul întregului joc. Fără oricare dintre ceilalți ai putea termina misiunile. Dacă nu fără probleme, măcar le poți termina. Ca să vă dau exemple, acest robot în cauză poate dezafecta un gard din la-


n gunoaie noi trăim


I thought I tho a putty cat



Io mi-s frate cu Hulk Hogan

ser, poate trece peste orice fel de sistem de siguranță și, mai ales, poate face aceste lucruri prin pereți. Dacă consola de control a unui sistem de siguranță se află în interiorul incintei apărate și prin nici un mod nu se poate ajunge la ea, acest roboțel poate să intre în contact cu ea direct prin perete, prin intermediul unei raze, să îi zicem de intervenție. Reparațiile și toate aceste mici, dar foarte folositoare lucruri sunt făcute de către roboțelul nostru prin intermediul a două brațe interschimbabile. Unul special pentru reparații, iar altul special pentru acele acțiuni mai notabile. Normal că poate folosi și o armă, dar este un trăgător foarte slab, așa că mai bine îl țineți departe de luptă și economisiți muniția. În afară de asta, se mai mișcă și foarte încet și este o țintă sigură pentru inamici.

Un al doilea roboțel este unul foarte mic și foarte rapid. Este folosit mai ales pentru recunoaștere și pentru hărțuirea adversarului. Este un țintaș de excepție, dar problema lui este că nu poate folosi arme de calibru mare, așa că "dezastrul" pe care îl produce este minim. Al treilea pe care îl ai în grupul tău este, cum era și normal, un maestru al distrugerilor în masă. Un robot masiv, cu o armură ce poate primi foarte multe lovituri care pentru alți ar fi fatale. El este cel pe care pică întotdeauna sarcina de a ataca

Titlu	Gunlok
Gen	Action
Producător	Rebellion
Ofertant	LEVEL
Procesor	P II MMX 266 MHz rec. P III 500 MHz
Memorie RAM	64 MB, rec. 128 MB
Accelerare 3D	Minim 4 MB
ON-LINE	www.gunlok.com

primul și de a se retrage ultimul. Este perfect pentru a asigura acoperirea în fața unor grupuri numeroase de inamici, în timp ce tu cu ceilalți vă faceți treaba liniștiți după un perete.

Ultimul, dar nu cel mai insignifiant este Gunlok însuși. El poate folosi orice fel de armă, se mișcă rezonabil de repede și are o armură destul de rezistentă. Cea mai puternică armă pe care Gunlok o posedă este EPM. Acest Electro Magnetic Pulse este arma perfectă contra celor mai puternice unități din tot jocul. Doar un foc al acestei arme distruge orice mașinărie inamică. Arma aceasta o ai de la începutul jocului și nu folosește muniție. Punctul slab al ei constă în faptul că nu poate fi folosită din mișcare. Are un mod special de tragere. Te uiți direct prin ochii lui Gunlok, țintești bine și tragi. Și mai are un punct slab. Dacă o folosești, energia pe care o extrage din tine este atât de mare, încât îți scade și ție din viață. Și îți scade destul. Cu cât o folosești mai mult, cu atât îți scade viața mai mult. Așa că aveți grijă cu ea; folosită în exces, duce la pierderea în totalitate a energiei vitale.

Modul în care faci rost de alte arme sau alte obiecte de uz casnic este destul de original. Trebuie să te uiți bine în jur și să verifici toate grămezile de gunoi. Se pare că după război toate rămășițele rămase nu au fost culese de nimeni și printre trei coji de banană, poți găsi un aruncător de grenade sau o pușcă cu plasmă. Sistemul de upgrade al pesonajului este asemănător cu cel din Septerra Core. Prin perindările tale de-a lungul jocului și în urma căutărilor tale prin gunoaie, vei fi răsplătit cu multe chestii ce pot fi folosite de tine și de aliații tăi. Lucruri ca energy shield, gadget for enhanced vision, sniping kit și alte asemenea obiecte vor fi anexate corpului și folosite în mod automat.

Cu și despre imagine și sunet

Jocul arată bine. Grafica este foarte bine realizată. Poligoanele sunt foarte multe la număr și bine implementate. Efectele exploziilor sunt veridice, iar modul în care personajele se mișcă este real. Chiar am fost amuzat de modul în care droidul de reparație are o mișcare asemănătoare cu cea a personajului Igor, prezent în toate filmele cu vampiri și în care este aghiotantul ființei întunericului, un Igor ce are o mișcare târșâită a unuia din picioare și arată tot timpul ca cineva bătut de soartă și nevoit să se resemneze.

Zoom-ul este de bună calitate, personajele arătând foarte bine și de departe, dar și de foarte aproape. Este de remarcat grija acordată detaliilor fețelor sau oricărui obiect de pe jos, cu toate că nimeni nu va juca dintr-o perspectivă foarte apropiată, pentru că nu va mai înțelege nimic.

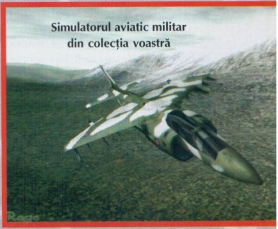
Sunetele mai lasă totuși de dorit. Acolo ar fi putut să se mai lucreze câteva ore în plus. Dar aceste carențe ale sunetului nu influențează prea mult impresia pe care mi-a lăsat-o jocul.

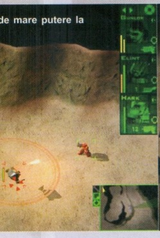
Fine

Jocul merită jucat. Nu este nici greu, nici ușor, nu te prinde într-un mod foarte acerb, dar nici nu te plictisește. Am băgat de seamă că mulți dintre voi spun că nici măcar nu instalează jocul full pe care noi îl oferim și nu îi condamn, dar să știți că acesta merită măcar să îi acordați câteva ore din mult prea prețiosul vostru timp.

■ **Koniec**

Colecția continuă! Eurofighter Typhoon




de mare putere la


Ai spart oalele, ș-ai mâncat sarmalele...

Warcraft III - Reign of Chaos

Tips&Tricks Partea I

Warcraft III este probabil cel mai jucat RTS la ora actuală, asta pentru că pe lângă un story-line excelent, cutscenes incredibile și o acțiune dinamică, mai este și un fascinant joc strategic în multiplayer. Din acest ultim motiv este esențial să folosești strategii dovedite a fi de ajutor pentru obținerea victoriei. Simte-te liber în a experimenta, dar realizează că nefolosirea măcar a unei scheme strategice simple poate duce la o amară înfrângere. Întrebarea pe care și-a pus-o fiecare cel puțin o dată ar fi: "Care este cea mai puternică rasă?". Răspunsul este simplu, dar probabil nu este ceea ce doriți să auziți. Warcraft III este un joc bine echilibrat și poți câștiga indiferent de rasa aleasă. Fiecare combatant la această luptă apocaliptică are puncte slabe și puncte forte, ceea ce duce la utilizarea unor strategii unice pentru fiecare parte beligerantă. Posibilitatea de a alege dintre patru rase, fiecare cu diferențele sale ce se manifestă efectiv în strategia de joc, ridică mult jucabilitatea.

Acest ghid nu are pretenția de a fi unul exhaustiv, pentru că panoplia de strategii aplicabile în Warcraft este departe de a fi una limitată. El se adresează mai ales celor al căror impact cu noul joc de la Blizzard nu a fost tocmai unul pozitiv, dar și celor mai experimentați care sunt dornici să afle cât mai multe despre acest joc al tuturor posibilităților. Indiferent de categoria în care vă încadrați, deznodământul jocului stă în exclusivitate în mâinile voastre. Acest articol este doar un punct de plecare, sfaturile și soluțiile prezente aici fiind universal valabile.

Dezvoltarea

Pentru început ar trebui să vă specializați într-o singură rasă, fapt pentru care cunoașterea caracteristicilor unităților, în mod detaliat, și a arborelui tehnologic respectiv se cere cu necesitate (vezi tabelele adiacente). Diferențele dintre rase sunt atât de ordin economic, cât și militar și tehnologic, ceea ce le avantajează sau dezavantajează în funcție atât de tipul hărții, cât și de resursele disponibile. Din punctul meu de vedere și strategic vorbind, Warcraft III este cel mai reușit joc realizat până în prezent, deoarece acel "maximum food limit" s-a redus drastic, iar introducerea parametrului Upkeep constrânge jucătorul să-și gândească mai mult atacurile și oferă în același timp o acțiune mai dinamică, forțând recurgerea la atacuri dese, pentru că un High Upkeep nu este de dorit. Astfel se elimină timpii mari de așteptare din Starcraft, când pretendenții la victorie se baricadau pur și simplu, amânând momentul atacului până când flota de 12 Carriers/Battle Cruisers era gata, acum accentul punându-se mai puțin pe unitățile cele mai puternice și mai mult pe diversitate și tactică.

Stabilirea unei baze funcționale, care să-ți ofere «orizonturi largi» de atac, a devenit poate cel mai important lucru în Warcraft III, proiectarea acesteia fiind pe primul plan. Pentru a fi mai ușor de explicat pașii pe care ar trebui să-i urmezi, vom lua ca exemplu rasa Human, matricea de dezvoltare fiind în mare aceeași și pentru celelalte rase, bineînțeles cu schimbările corespunzătoare.

Primii pași sunt Barracks, fermă și Altar of Kings, după care mai construiți două ferme. Urmează Blacksmith, Lumber Mill și încă două ferme, după care puteți face upgrade-ul la Keep. În tot acest timp continuați să recrutați succesiv trupe (Footmen/Riflemen). Formula optimă de exploatare a minelor este de 5 țărani, dar dacă aveți 3-4 mine puteți folosi doar câte 4. În ceea ce privește lemnul, pe anumite hărți, o alternativă notabilă ar fi un Goblin Shreder recrutabil la un Gnomish Observer, dar, dacă nu este posibil, un număr de 4-5 țărani este de ajuns. Numărul unităților primare (peasant, peon, acolyte/ghoul, wisp) nu trebuie să fie mai mare de 20 pe tot parcursul jocului.

Căutați ca în momentul în care treceți pe Low Upkeep, a doua bază să fie aproape gata. Acum puteți construi un Workshop și un Arcane Sanctum ca să beneficiați de noi unități. Upgrade-urile la armură și putere de foc trebuie făcute fără întârziere pe măsură ce devin disponibile. În acest punct al jocului ar trebui să începeți avansarea spre Castle ca să dispuneți de serviciile celei mai puternice unități, Gryphon Rider. Fermele trebuie construite anticipat, câte două odată și în locuri cât mai ferite, deoarece sunt ținta predilectă a atacatorului. Fondarea celei de-a treia baze și a celei de-a patra, dacă se poate, este obligatorie, fiecare dintre amplasamentele auxiliare fiind protejate cu turnuri (structurile defensive nu au menirea de a respinge un atac, ci doar de a câștiga timp, pentru ca cel atacat să ia măsuri pertinente de apărare).

Din moment ce ai la dispoziție toate unitățile, poți începe construirea de clădiri cu aceeași funcție, cel puțin câte trei clădiri din fiecare tip. Astfel vei avea o infrastructură capabilă să creeze o armată nouă doar în câteva minute. O forță de șoc formată din unități diversificate se dovedește a fi o soluție foarte rapidă, pentru că nu necesită decât un singur fel de structură pentru a fi recrutate, scăzând considerabil timpul în care ești gata de un nou atac. Pe hărțile mici încercați să acaparați cât mai repede sursele de aur.

Apărarea

Nu lăsa niciodată garda jos. Când trimiți trupe să atace inamicul, păstrează câteva unități să-ți apere baza și asigură-te că ai o rețea de structuri defensive cel puțin decentă. Jucătorii experimentați știu că cel mai bun moment de a ataca baza inamică este atunci când dușmanul se așteaptă mai puțin, adică este el însuși la atac. Lucrul acesta îl forțează pe oponent să-și divizeze armata și atenția. Construiește-ți a doua și a treia bază cât de curând poți. Dacă îți este distrusă singura ta bază, ai pierdut fără drept la replică, dar dacă inamicul găsește o bază

Attack/Armor	Small	Medium	Large	Fortified	Hero
Normal	150%	100%	100%	50%	100%
Piercing	75%	100%	150%	35%	50%
Siege	50%	100%	100%	150%	50%
Spells	100%	100%	100%	100%	75%

Human War Units							
Stats/Unit	Footman	Rifleman	Knight	Gyrocopter	Mortar Team	Steam Tank	Gryphon Rider
Hit Points	420	520	800 (950)	350	380	700	650 (800)
Damage	12Ť13	18-24	21-29	25-30/19-21	52-64	45-55	45-55
Max. Damage	15-19	21-36	24-44	28-48/22-30	55-103	48-88	48-88
Damage Type	Normal	Piercing	Normal	Piercing/Siege	Siege	Siege	Piercing
Attack Range	Melee	400(600)	Melee	500/Melee	1000	192	450
Attack Speed	Fast	Average	Fast	Fast/Slow	Very Slow	Slow	Slow
Armor Type	Medium	Light	Heavy	Medium/ Mechanical	Medium	Fortified/ Mechanical	Heavy
Max. Armor	8	6	12	8	6	8	6
Move Speed	Average	Average	Very Fast	Fast	Average	Slow	Average
Upgrade/ Ability	-Defend	-Long Rifles	-Animal War Training	-Bombs -True Sight	-Flare	-(Attacks buildings only)	-Animal War Training -Storm Hammers
Gold	160	240	290	220	210	230	330
Wood		30	60	60	70	60	70
Food	2	3	4	2	3	3	4

auxiliară, încă mai joci și poți riposta.

Turnurile de apărare, oricât de multe ar fi, au un singur punct vulnerabil: există unități care au o rază de acțiune mult mai mare (catapult, ballista, mortar team, meat wagon); ca să reziști unui astfel de atac, folosește în apărare o combinație de turnuri și unități aeriene, o forță cu mobilitate mare ce poate fi deplasată oricând și oriunde fiind necesară pe hartă.

Totuși, pentru ca defensiva ta să țină piept atacurilor din ce în ce mai puternice, trebuie să te folosești în general tot de unitățile militare, pentru că un zid de turnuri nu poate întotdeauna face față unui atac bine poziționat. Această latură a apărării cade în seama eroilor, ei putând folosi Town Portal Scroll pentru a ajunge la centrele de colectare a resurselor care sunt mai slab apărate. Goblin Merchants sunt cei avizați să te aprovizioneze cu astfel de pergamente utile, deci fă-le vizite cât mai dese și încearcă să nu rămâi niciodată fără această vrajă.

În momentul în care ești atacat, hărțuiește inamicul cu unitățile pe care le ai în bază până ce poți riposta cu o forță redutabilă de contraatac. Construiește-ți structurile ce-ți oferă «food» în puncte greu accesibile inamicului și nu ține unitățile primare în calea atacatorilor.

Atacul

Expresia «Cea mai bună apărare este atacul» pare a fi în Warcraft III mai adevărată ca niciodată. Ai nevoie de o economie capabilă să ofere suportul necesar unui atac susținut, exploatarea a 3 sau chiar 4 mine în același timp fiind punctul-cheie al jocului. De asemenea, construirea mai multor clădiri de același tip mărește șansa ta de a înlocui în timp util unitățile căzute la datorie. Din moment ce ai atacat, nu mai poți da înapoi. Fă în așa fel încât să produci permanent unități pentru a-ți asalta inamicul și a înfrânge opoziția. Chiar dacă pare că nu faci progrese, nu ceda. Vei fi avantajat, pentru că inamicul va fi preocupat mai mult cu apărarea și va neglija un posibil atac la adresa ta.

Atacurile trebuie să se succeadă într-un ritm alert, fără pauze mari în care rivalul să aibă răgaz să-și adune forțele și să contraatace.

Recrutarea unei armate numeroase de unități ieftine (de două tipuri: melee și ranged) este cea mai eficientă modalitate de a duce războiul în prima și în a doua parte a jocului, urmând ca, încet-încet, pe măsură ce ai la dispoziție clădiri noi și cercetezi aproape tot ce este de cercetat, să arunci în luptă unități mai puternice. Deci nu neglija avansarea tehnologică.

Poți încerca să construiești un avanpost cât mai aproape de inamic – astfel vei reuși să trimiți întăriri foarte repede. Întrebuințează ca «rally point» chiar un erou, unitățile luând direcția câmpului de bătălie imediat după recrutare. Cu toate că este tentant să faci câteva grupări mari de unități dintre cele mai puternice, acest lucru poate fi riscant dacă adversarul știe cu ce să contracareze acele unități. Alegerea ideală ar fi un corp de armată echilibrat și variat, cu unități complementare.

Când ataci, străduiește-te să-ți faci măcar un succint plan de bătălie, luând în considerare mai multe posibilități. Atacul va fi mai eficient dacă vine din două sau mai multe părți deodată. În acest fel adversarul este forțat să-și scindeze armata, în timp ce forțele tale fac ravagii. Chiar dacă celelalte acțiuni ofensive sunt doar simple diversiuni, vei forța inamicul să se apere de toate simultan – începe «invazia» chiar cu o diversiune într-un punct cât mai îndepărtat de adevărata ta țintă pentru a deruta.

Folosește unitățile de asediu în special împotriva turnurilor de apărare și a

eroilor. Ca să aibă un efect devastator, trebuie să fie în număr de 5-6. Acestea trebuie protejate cu orice preț, pentru că pot distruge structurile inamice foarte repede, iar efectul acumulat al proiectilelor unui astfel de grup poate elimina o creatură puternică dintr-o singură salvă.

Buna manevrare a unităților într-un atac este esențială pentru victorie. Formează grupuri mari dacă e vorba de unități cu atac de la distanță, și mici de 3-4 (maxim 6) pentru unități cu atac melee, deoarece în luptă, dintr-o grupare mare, doar câtiva vor fi implicați propriu-zis, restul învârtindu-se în jurul cozii, pentru că nu au cum să ajungă la ținta fixată de tine. Profitați de superioritatea numerică. Nu faceți greșeala de a arunca pur și simplu, cu nepăsare, trupele la atac dacă observați că beneficiați de un efectiv militar superior. Cu puțină dexteritate s-ar putea ca adversarul să țină piept atacului fără pierderi notabile.

Atunci când asediezi inamicul și ești față în față cu armata sa, ordonează trupele în funcție de tipul de atac: în prima linie unitățile cu melee attack, în a doua linie cele cu range attack, iar în ultima linie artileria și unitățile speciale. Atenție la un posibil atac din spate.

Speculează slăbiciunile trupelor adverse. Încearcă să nu ataci mereu în același loc, unde mai mult ca sigur adversarul și-a construit turnuri adiționale după ce a respins primul atac. De asemenea, încearcă să schimbi configurația armatei de la un asalt la altul (dacă resursele și amplasamentele militare îți vor permite), luând adversarul prin surprindere. Dacă inamicul nu este destul de vigilent, țăranii vor fi făcut inutil un întreg zid defensiv, tăind pădurea până să creeze o deschizătură – un fel de ușă din spate pe care poți să intri nestingherit. Caută punctele slabe ale apărării adverse și profită de ele la maxim. Ținte ușoare sunt bazele proaspăt înființate, fără de care rivalul nu va putea să se dezvolte într-un ritm alarmant.

Toate rasele dispun de unități aeriene mai mult sau mai puțin eficiente. Când alegi să ataci prin aer, trebuie să ții seama de posibilitățile inamicului de a contracara atacul și de ce unități aeriene dispune la rândul său. În bătăliile date numai cu unități de aer, extrem de importante sunt superioritatea numerică și tirul concentrat. Un atac de acest gen este puternic doar pentru rasele cu cel puțin două tipuri de astfel de unități.

Când folosești transportul aerian, trebuie să protejezi convoiul cu alte unități cu aripi și nu trebuie să treci prin zone neexplorate decât cu maximă atenție.

Humans

Deși primele misiuni single-player (lăsând la o parte tutorialul) vor fi cele jucate de partea oamenilor, acest lucru nu înseamnă neapărat că sunt în principiu o rasă ușor de administrat și stăpânit, însă scenariile te vor ajuta să înțelegi mecanismele jocului și mai ales te vor învăța cum să le folosești ca să supraviețuiești în Warcraft. Unitățile oamenilor nu sunt mai prejos decât cele ale altor rase; mulți jucători preferă oamenii, deoarece au unități relativ ieftine și cu o putere de foc pe măsură, dar numai conduși cum trebuie sunt o forță formidabilă (aici un rol important îl joacă eroii Paladin și Archmage).

Față de clădirile celorlalte rase, clădirile oamenilor au drept avantaj durabilitatea. Upgrade-urile Masonry se aplică și turnurilor de apărare, făcându-le cele mai rezistente din joc, dar și cele mai scumpe. Fideli devizei «Hai să dăm mână cu mână...și să facem o baracă, o fermă sau o primărie», țăranii dovedesc încă o dată, dacă mai era nevoie, că solidaritatea umană nu piere nici în ceasurile grele de cumpănă, oamenii fiind singura rasă la care o clădire poate fi construită de mai multe unități deodată, evident mai repede. Folosește acest lucru în favoarea ta mai ales în partea de început a jocului pentru a fi cu un pas înaintea adversarilor și pentru a da tu primul atac.

Strategii generale

Deoarece au o rază de atac mai mică decât a Mortar Team-ului și nu pot ataca unități, Steam Tank-urile au o întrebuințare limitată. Sunt eficiente cu precădere când lupți împotriva orcului, pentru că nu trebuie să se apropie prea mult de clădiri (Spiked Barricades), iar turnurile răzlețe vor cădea unul după altul. Forța lor brută trebuie folosită însă cu grijă, în fața unor structuri defensive numeroase nefiind o alternativă de atac viabilă; de preferat este să distrugi clădirile a căror lipsă duce la încetinirea dezvoltării adversarului, cum ar fi fermele, orc borrows, ziggurats sau moon wells.

Mortar Team-ul este cea mai slabă din categoria unităților de asediu din joc, atât ca damage, cât și ca hit points, însă nu este o unitate mecanică și poate fi vindecată chiar în toiul luptei, deci poți ține în apropiere câte un preot pentru fiecare astfel de combatant. Fac echipă bună cu Steam Tank-urile.

Alocă numerele 6 (Arcane Sanctums), 7 (Gryphon Towers), 8 (Workshops), 9 (Barracks), 0 (Altar of Kings) mai multor clădiri de același tip. Acum poți da ordine de recrutare chiar din focul bătăliei (valabil și pentru celelalte rase). Pentru apărare construiește o primă linie de Guard Towers, întărită de o a doua de Cannon Towers.

Rifleman este o unitate versatilă, oferind puternice atacuri sol-sol și sol-aer, un număr mare de hit points și o rată de tragere bună. O ceată de 8-10 riflemen poate doborî inamicii aerieni destul de ușor și împreună cu footmen formează o combinație de atac ideală pentru partea de debut a jocului.

Footmen sunt ieftini și ușor de produs, în mod special eficienți când lucrează cot la cot cu Mortar Teams, Riflemen sau Gryphons. Upgrade-ul Defend este important mai ales în lupta cu Night Elves, dar și când ataci câteva turnuri solitare. Partea lor proastă este puterea mică de atac, deci înlocuiește-i cu Knights cât de curând posibil.

Unitățile speciale în general, din cauza armurii slabe, a puținelor puncte de viață și a abilităților unice nu sunt recomandate pentru producția în masă. Cu toate acestea sunt unele dintre cele mai importante unități după eroi, pentru că, prin vrăjile ce le stau la dispoziție, pot ajuta armata ta sau pot slăbi caracteristicile de luptă ale forței adverse:

Sorceress – Invisibility este o magie numai bună pentru un atac-surpriză care să decimeze țărănimea rivalului (rasa orc este foarte susceptibilă la un astfel de atac), însă ceea ce dă rezultate surprinzătoare este vraja Slow. Ultima, dar nu și cea din urmă în ceea ce privește utilitatea, este abilitatea vrăjitoarelor de a folosi Polymorph pe unitățile mai puternice ale dușmanului sau pe cele ce bat în retragere (ca o mențiune, Polymorph distruge orice creatură summoned, cu condiția să nu aibă Spell Immunity).

Priests – capabili să vindece și să cast-eze Inner Fire (+10% damage/+5 armor). Folosiți cu grijă Dispel Magic, pentru că elimină atât efectele negative, cât și pe cele pozitive ale vrăjilor (de asemenea, provoacă 200 damage unităților de tip summoned).

Din nefericire, doi preoți nu pot

Human Special Units					
Stats/Unit	Sorceress	Priest	Archmage	Mountain King	Paladin
Hit Points	250	220	450	700	650
Max. H.P.	400	370	850	1375	1250
Mana Points	200	200	285	225	255
Max. Mana Points	400	400	705	420	495
Damage	11-14	8-9	21-27	26-36	24-34
Max. Damage	13-22	10-13	49-55	53-63	48-58
Damage Type	Piercing	Piercing	Normal	Normal	Normal
Attack Range	600	600	600	Melee	Melee
Attack Speed	Average	Average	Fast	Fast	Fast
Armor Type	Light	Light	Hero	Hero	Hero
Move Speed	Fast	Fast	Very Fast	Fast	Fast
Gold	180	160	500	500	500
Wood	20	10	100	100	100
Food	2	2	5	5	5
Abilities	-Slow	-Heal	-Blizzard	-Storm Bolt	-Holy Light
	-Invisibility	-Dispel Magic	-Summon Water Element	-Clap	-Divine Shield
	-Polymorph	-Inner Fire	-Brilliance Aura	-Bash	-Devotion Aura
			-Mass Teleport	-Avatar	Resurrection

vindeca aceeași unitate concomitent, dar, dându-le puțin timp între două bătălii, ar fi destul pentru a avea o armată în stare impecabilă.

Gyrocopters – aparate de zbor înzestrate cu un atac aer-aer eficace datorită ratei de tragere rapide. Prețul este destul de ridicat, dar având în vedere utilitatea lor în luptele aeriene, investiția merită făcută și protejată, mai ales că pușcașii dwarf nu pot face față întotdeauna cu brio unui astfel de atac. Upgrade-ul Bombs face din ei un bombardier de ocazie, folosit mai mult de nevoie decât de voie; când te confrunți cu o astfel de situație, ar fi mai bine să dai semnalul de retragere pentru a nu suferi pierderi inutile. Când ai de-a face cu un oponent Orc sau Undead, o grupă de 10-12 împreună cu alta de 10-12 Gryphon Riders pot decima armata acestuia care este preponderent terestră. Atenție însă la Wolf Raiders și Crypt Fiends!

Gryphons Riders – nu trebuie să lipsească din ofensiva nici unui jucător Human. Folosiți în număr mare, oferă o forță de atac aer-sol respectabilă, însă o astfel de flotă te poate ușor lăsa fără aurul necesar în alte scopuri. Or fi ei scumpi, dar sunt bine de avut, așa că înainte de a începe construirea lor, asigură-te că ai o rețea de mine solidă. Își pot dovedi utilitatea atunci când trupe inamice îți intră în bază; sunt cea mai bună acoperire pentru Mortar Team-uri și cavaleri împotriva amenințărilor din aer.

Folosește «Call to arms» încă de la începutul asediului asupra orașului tău și nu aștepta mai întâi să-ți pierzi armata ca apoi să optezi pentru Militia, un țăran înarmat fiind mai de folos în fața atacatorului decât un țăran care taie lemne.

O combinație de atac pentru fazele înaintate ale jocului ar fi Knights (important este să le ridici armura la 12), un erou Paladin cu Devotion Aura (Armor +3), Sorceress (Slow), Priest (Inner Fire - Armor +5), iar pentru inamicii din aer puteți folosi un erou Archmage (Water Elements) și câteva Gyrocopter-e și/sau Gryphon Riders.

Cei trei eroi, Archmage-Mountain King-Paladin, sunt o combinație de luptă remarcabilă, în special în jocurile de durată la care iau parte mai mulți oponenți. De departe, Archmage-ul este eroul ce nu trebuie să lipsească din nici o formulă de atac. Brilliance Aura va regenera mana celuilalt/celorlalți eroi, dar și pe cea a vrăjitoarelor și preoților din raza lui de acțiune. Water Elements sunt de un real folos, pentru că poți avea 3-4 oricând în luptă, mai ales că nu te costă resurse umane (a se citi «food»). Blizzard poate decima unitățile ranged aflate în a doua linie de atac a inamicului, iar Mass Teleport poate fi folosit în foarte multe feluri, din moment ce poți fi prezent oriunde ai pe hartă unități sau clădiri.

Teoretic, poți câștiga folosind eroii (cu condiția să fie toți de nivel ridicat) și doar câteva unități. Paladinul poate folosi Holy Light pentru a-i vindeca pe ceilalți eroi, iar aura sa va mări rezistența la toate tipurile de atacuri. Mountain King poate folosi Thunder Clap pentru a buimăci adversarii ce se apropie prea mult. În caz de forță majoră, Paladinul poate folosi Divine Shield. Water Elements pot ataca unitățile aeriene, iar Mountain King poate folosi Storm Bolt de foarte multe ori, căci mana se va regenera ușor sub influența aurei Archmage-ului.

În concluzie, încercați să folosiți toate avantajele oferite de rasa aleasă, în acest caz Humans, pentru că numai astfel puteți înclina balanța în favoarea voastră.

În numărul viitor, vom vorbi mai pe larg despre dezvoltarea eroilor și despre rasa Orc, însă până atunci cât mai mult... «Mortar Combat!».

■ **Ionutziel**

NEWS

Chaos UT

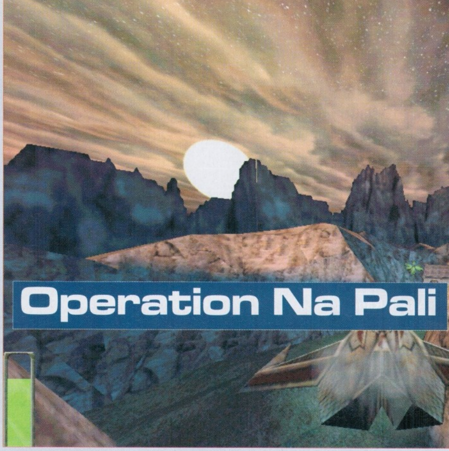
Pentru a compensa faptul că am cam neglijat Unreal Tournament-ul, întreaga secțiune de MODs am dedicat-o acestui joc. Chaos UT este un mod de UT în care haoticul este cea mai bună descriere. De la hărți până la arme, echipamente, modele și stil de joc, totul este complet aiurea, dar deosebit de atrăgător în același timp. MOD-ul este plin de arme noi, care mai de care mai ciudate, iar despre feeling nu cred că trebuie să mai vorbesc. Există și un site oficial pe care vi-l și spun:
dynamic4.gamespy.com/~chaotic/



S.A.S

Moda aceasta de a imita toate tipurile de organizații militare care există a luat proporții și acum se resfrânge asupra trupelor S.A.S. În MOD vor fi prezente toate tipurile de soldați S.A.S, din Australia, Noua Zeelandă, Marea Britanie și chiar din Insulele Fiji. Dacă ar fi să ne luăm după ei, cică acest MOD este diferit de ceea ce ați mai jucat până acum, adică vor fi arme reale și locații reale. MOD-ul are mai multe tipuri de multiplayer cu obiective diferite, de la sabotaj până la escortă. Producătorii ne anunță că, spre deosebire de altele, acest MOD va avea campanii de single-player. Site-ul oficial este
www.planetunreal.com/sas/





Operation Na Pali

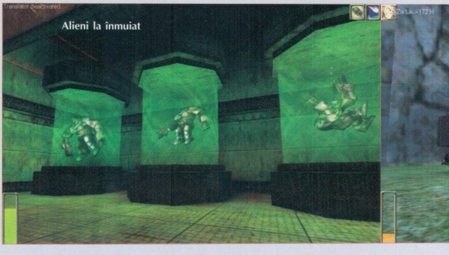
La sugestia unuia dintre voi, mi-am aruncat și eu privirea acum vreo două luni pe site-ul oficial al acestui MOD de Unreal Tournament. Mi s-a părut foarte interesant și m-am hotărât ca într-un viitor apropiat să-i fac o analiză mai profundă. Acel viitor este acum, în concluzie nu mai este viitor, ci este prezent. De fapt este destul de trecut, dacă țin cont de momentul în care am scris articolul acesta. Mă rog, ideea e că m-am lansat voinicește în lumea Na Pali.

Planeta pietrelor

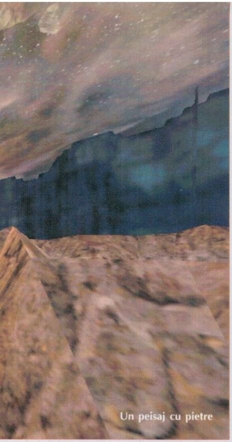
De fapt ce este Na Pali? Na Pali este de fapt o planetă cel puțin ciudată și cel mult absurdă, în care pietrele plutesc în aer ca muștele-n borhot. Care este cauza, habar nu am. Dacă vreți, întrebați-le pe ele (ori muștele, ori pietrele, la alegere).

Ideea e că exact pe această planetă se prăbușise împreună cu echipajul (care a avut o jenă în a se parașuta în spațiu) o navă cu numele Vortex Rikers. Cum s-a aflat de prăbușire? Păi, se pare că au rămas trei supraviețuitori care au transmis un mesaj subhiperextrasupraspațial care a fost captat de Vortex Rikers 2. Soarta a făcut ca nefericitul de tine să te afli exact pe nava aceea, așa că fără nici un fel de "dacă se poate", "dar, te rog", "dacă nu e nici un deranj" etc., ești trimis la sol să-i salvezi pe dobitocii respectivi. Uitând de sfatul prietenesc al Bibliei "Să nu hulești", pleci. Dar, ca de obicei, exact când aterizezi, ești împușcat cu un glonț cu marmeladă-n suspensie alcoolică și te trezești după gratii.

Gândindu-te că poate nu a fost o idee atât de bună să jignești verbal superiorii, apare brusc o chestie cu două



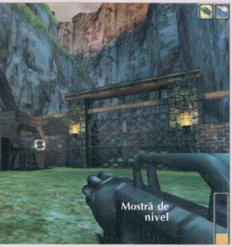
Alieni la înmuiat


Un peisaj cu pietre

picioare, cu o atitudine tătărească dată de păr (sau ce-o avea în cap) și înaltă de vreo 2 metri care te salvează și pleacă destul de grăbită. După ce alergi prin câteva coridoare pline de morți și urmărind tătăreasca chestie, găsești o armă, ceea ce duce la clarificarea de tip "cristal" a situației. Ești într-un shooter clasic în care eroul scapă întotdeauna cu viață pentru a putea juca și în a doua parte. Liniștea și calmul te cuprind, te pătrund și începi să omori tot ce mișcă sau mai mișcă și nu se închină în fața ta, spunându-ți "Stăpâne, pot să te ating?".

Pietrele planetei

Dacă ar fi să așez pe o scară de al unu la zece cele mai bune MOD-uri pe care le-am jucat, acesta ar fi printre primele cinci. Restul ar fi printre ultimele


Mostră de nivel

cinci, dar asta nu are nici o importanță decât pur statistică și preponderent Madagascar, ca să fiu cât mai contuziv (Mike, pe bune, așa am vrut să scriu. Nu... acuma serios!), la propriu bineînțeles. După ce dai cu armele specifice din Unreal Tournament și examinezi atent lumea din jurul tău, începi să realizezi diferența dintre logica absurdului și absurdul logicii. După această măreață realizare, lucrurile iau o întorsătură fericită și observi undeva sus faptul că această planetă are și nivelul mării; adică nu există numai dedesubt. Din păcate, după numai câteva minute se schimbă modificarea (o schimbare, de altfel, așteptată) și afli pentru a nu știu câta oară faptul că lumea, indiferent de localizarea spațio-temporală, e plină de dedesubturi (a se juca Half-Life pentru lămuriri suplimentare). Mai încolo, supraputerile mele cognitive se hodorogesc și se izbesc de zidul leneviei acute pre-concediene și post-concediene, cu alte cuvinte, inter-concediene. Cu alte cuvinte, mă limitez la cât am jucat și nu o să vă aburesc că aș fi rezistat până la sfârșit.

Rase pietroase

"Se știe că minciuna are picioare scurte. Eu nu am crezut până când nu am ajuns să-mi leg părul cu șireturile și să-mi calc pe urechi cu bocancii", spunea un filozof ieșit din garanție. Aplicând principiile psihologiei inverse, să știți că gura mea adevăr grăiește, mai ales în somn și în cele ce urmează. Acest MOD are unul dintre cel mai frumoase design-uri de nivel din câte am văzut. Trecând peste imperfecțiunile date de engine-ul de Unreal Tournament, băieții aceștia au făcut o muncă ce merită tot respectul. Dacă peste decorurile de-a dreptul spooky așezăm o atmosferă însoțită de coloana sonoră aparținând originalului, iese un fel de Undying cu alți monștri. Feeling-ul este garantat 100%, vă asigur. Acest MOD nu numai că merită, dar ar fi de-a dreptul păcat să nu-l treceți în palmares.

■ **Locke**

P.S. În cazul în care vă interesează, jocul are cinci rase: Skaal, Nali, Mercenary, Kraal și Brute. Oricum trebuie omorâți aproape toți, așa că nu mi se pare foarte importantă rasa din care fac parte.

on-line www.planetunreal.com/teamvortex

NEWS

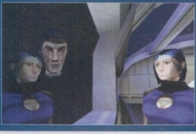
Godz

Dacă vă plac turneele între eroi ai viitorului modificați genetic și cu forme care de care mai ciudate, atunci Godz este alegerea ideală. Într-o lume în care există o rasă extraterestră de tip Zei, toate diferendele între națiuni se rezolvă printr-un turneu numit Qualian Tournament. Premiul este unul extraordinar, care ar face națiunea ce-l câștigă, extrem de puternică. Luptele sunt date de către niște indivizi obținuți pe cale genetică ce au puteri asemănătoare cu cele ale zeilor. Arenele sunt reprezentate în special de orașe. Acest MOD se anunță extrem de spectaculos, însă vom mai vedea. Detalii suplimentare găsiți pe dynamic2.gamespy.com/~godz/.



Spatial Fear

Se pare că în viitorul foarte apropiat o să se nască o nouă boală psihică: frica de spațiu. Câțiva fani de UT s-au gândit să folosescă această alternativă pentru a imagina cam cum ar fi treaba cu frica asta. În acest MOD vei juca rolul unei cercetătoare care trebuie să asiste la montarea unui dispozitiv gaură de vierme, creat cu scopul de a scurta un pic imensele distanțe cosmice. Dar iată că, așa cum lucrurile merg prost de obicei, cercetătoarea se trezește singură pe navă și înconjurată de zgomote cel puțin ciudate. Dacă doriți să aflați continuarea, dați un clic pe www.planetunreal.com/spatialfear/.





F1 2002

Când volanul e Arcade

Supărat că Locke, cel care a scris articolul pentru F1 2002 pentru PC, a declarat cu mâna pe inimă că el nu le are cu gamepad-ul, i l-am înfipt cu forța în mână ca să îmi demonstreze. După ce săracul Montoya a rupt vreo trei parapeți și a nenorocit pe viață câtiva participanți inocenți la trafic, am făcut apel la forța mea de brută mortală și am smuls volanul din mânile deja tremurânde ale lui Locke. Păcătosul nu mă mințise când se juruia pe toți sfinții de care auzise vreodată că nu le are cu chestiile sofisticate, gen PlayStation. Așa că, eu, cel care nici măcar nu m-am uitat la F1 2002 de pe PC, am fost nevoit să le joc și pe PC, nu numai pe consolă. Nu de alta, dar trebuia să văd cum se prezintă și colo, și colo. Mania cu F1 însă a trecut spre Sebah. Și după ce a făcut aceeași cursă de cinșpe ori și de fiecare dată terminând pe 18 (din 22), a trebuit să se declare un învins și să renunțe pe viață nu numai la console, dar și la jocurile cu mașini. Chestia nasoală era că el nu știe sau nu vrea să recunoască acest lucru și persistă să ne dea dureri de cap tuturor din redacție și să continue să se izbească de tot ce mișcă sau nu.

Dat la o parte de mine din fața televizorului, s-a pus pe plâns până când i-am promis că după ce termin de scris articolul, poate să se joace cât o vrea. Și a tăcut. Pentru moment.







Arcade pe față

Și nu doar pe față... M-am speriat când am văzut cât de simplist este făcut acest joc. Dacă era mai mult arcade de atât, cred că devenea un jump&run, era un Jazz Jack Rabbit wannabe. Dar este distractiv. Până la un moment dat. Adică cum dom'le, să pot eu să depășesc pe iarbă, să pot eu să merg mai repede pe nisip decât concurenții de pe asfalt și, mai ales, să am un tanc pe post de mașină!? Imaginați-vă un tren pe o pistă de karturi. Și te dai cu trenul. Și restul se dă cu karturi. Și unul dintre ei uită că de fapt tu ai tren, și dă în tine. Urmează o tumbă de zile mari, un triplu axel cu șurub pe dreapta, o roată la tine pe capotă și una la concurentul din spate, iar tu continui pe traseu fără nici un fel de probleme. Nici măcar nu te-ai clintit în urma impactului. Acest lucru este deranjant pentru cei ce caută cât de cât realism în acest joc.

Alt element de arcade prezent în joc este un fel de foggy mode, combinat cu o atenuare a sunetului, însoțit de o modificare simțitoare a vitezei mașinii. Toate aceste sunt o urmare a depășirii prin aspirație. Acest fenomen este subliniat în joc printr-o bară ce se umple în partea laterală a ecranului în momentele în care te afli aproape, chiar foarte aproape de concurentul din față. Cu cât timpul cât stai în urma mașinii din față este mai îndelungat, cu atât bara aceea se umple mai mult și cu atât mai mare este viteza pe care o capeți. Acest mod de depășire este un lucru foarte original, și nu mă refer la aspirația propriu-zisă – deoarece aceasta este prezentă în foarte multe jocuri de gen – ci la felul în care ea este subliniată. Modificarea ce se impune asupra modului în care vezi momentele imediat următoare este spectaculoasă, dar are și o hibă. Nu prea mai ai control asupra mașinii, deoarece odată cu mărirea vitezei, a mai fost implementată și o dilatare a timpului ce te cam bagă în ceață. Ai tendința să iei curbele mai repede decât trebuie și nu prea poți aproxima viteza în mod corect. Ideea este excelentă, dar modul de implementare lasă de dorit. Oricum este de ținut minte, căci nu știu de ce mai am eu impresia că ne vom mai lovi de ea în curând.

După cum ne-am obișnuit din jocurile cu acești bolizi de formula 1, este și aici prezentă posibilitatea de a-ți putea seta mașina după propriile doleanțe. Un meniu, evident, extrem de stufos, în care dacă îți bagi nasul și nu știi despre ce

este vorba, te pierzi mai rău ca în Codrii Cosminului. Sunt pe acolo atâtea reglaje și piulițe și șuruburi și alte alea pe care nici nu știu cum le cheamă, darmite ce fac, încât m-am luat cu mâinile de cap și mi-am zis pe un ton foarte apreciativ la adresa mea: "Cum naiba *face* ăștia de *știe* atâtea și nu le uită?!" , după care am dat repede pe triunghi și am ieșit din toată mățăraia aia de nedeslușit pentru mine. Probabil pentru voi nu va fi o problemă atât de mare, pentru că după cum vă știu eu pe voi, sunteți băieți deștepți.

Grafica din joc este superbă. Mașinile sunt făcute la mare artă, iar mediul este cizelat foarte bine. Iarba îți este aruncată în față, nisipul ridicat de o mașină din față te orbește, iar fumul pe care îl faci la start dacă nu pleci cum trebuie, este foarte real. Pe lângă peisajele ce îți încântă ochiul, mai există la standuri și alte motive pentru care merită să nu dai skip peste intro-uri. Fel de fel de fete care mai de care mai lungi în picioare și mai sumar îmbrăcate se grăbesc să îți țină umbrela, să îți ofere o răcoritoare sau un masaj după o cursă istovitoare. Cred că mai ales pentru aceste domnișoare de la stand se tot încăpățânează Sebah să joace acest joc. După cum probabil ați băgat de seamă și voi, el este un foarte înfocat admirator al sexului extrem de frumos prezent la acest fel de manifestări cultural-administrative.

Hai noroc și la mai mare

Sebah se pare că a dat bir cu fugiții și nu s-a mai atins de joc. Cred că a realizat și el în sfârșit că nu e de el și a plecat acasă. Așa că trebuie să închei și eu cumva, deci vă urez distracție plăcută în week-end-ul care vine, vreme frumoasă la mare, bronz care să vă țină cât mai mult, iar celor care nu citesc revista Ioana, le doresc viață lungă în continuare. A, am uitat. Locke zice că dacă mai stau mult că hai acasă. Așa că am plecat.

■ **Koniec**

Titlu	F1 2002
Producător	EA Sports
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Consolă PS2 oferită de Best Computers	



Câștigătorii lunii august



La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul C&C: Renegade a fost câștigat de către Cozma Andrei din București.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul The Settlers IV Add-On a fost câștigat de către Vistorovschi Victor din București.

La concursul LEVEL împreună cu Monosit Conimpex, jocul Warcraft III a fost câștigat de către Toșca Gabriela din Târgoviște.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Frumoșanu Adrian din Brașov a câștigat un Thrustmaster Dual Analog Gamepad.

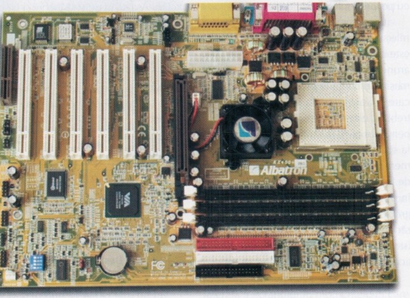
LEVEL și Sony au oferit 10 jocuri PlayStation următorilor: Poterașu Dan (Buzău), Stoica Bogdan (Bacău), Bucea Vasile Adrian (Sebeș), Ciucălău Ciprian (Săvinești), Gavrilă Mihai (București), Albiniță Marius (București), Cimpan Lucian (Bistrița), Georgescu Șerban Ionuț (Constanța), Gheorghe Marius Ciprian (București) și Simion Ștefania Elena (Moreni).

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție 0268-415158 sau 0268-418728.



HarDWarE

Albatron KX400+ PRO



Ce este sau ce reprezintă Albatron este o poveste lungă. Câțiva taiwanezi mici, galbeni și cu ochii "picior peste picior" au zis că nu mai au chef să tragă tare pentru Gigabyte și s-au hotărât să o șteargă de acolo. Noua gazdă care i-a adoptat pe aceștia le-a oferit aproape "pe tavă" o nouă linie de producție. Ce a ieșit de aici? Nimic altceva decât spuma plăcilor de bază taiwaneze. Și dacă tot nu aveau un nume, aceștia s-au gândit la Albatron. Albatron KX400+ PRO este o placă de bază socket A construită în jurul chipset-ului KT333. Noutatea absolută la această placă este dată de prezența southbridge-ului VT8235. Pentru conexiunile exterioare se oferă doar suport pentru USB 2.0 și evident sloturile AGP, PCI și CNR, cel din urmă înființat pentru aceia dintre voi care au de gând să folosească un modem mai cu "schepsis" (gen WinModem). În schimb, la capitolul sunet, placa îl poate emite doar pe 6 canale, principala vină fiind imputată chipset-ului Realtek ALC 650. O altă facilitate extrem de utilă pentru unii dintre noi este aceea că BIOS-ul este capabil să facă back-up la setarile sale inițiale. Acest procedeu se realizează prin intermediul funcției BIOS Mirror. Însă principalul atu al acestei plăci de bază este raportul foarte bun între preț și calitate.

Producător	Albatron
Ofertant	Albatron Tel: 021-411.06.75
Preț	80 USD (fără TVA)

flash flash flas

Latență scăzută la memoriile DDR

Este cunoscut faptul că la modulele de memorie DDR ce funcționează la frecvențe foarte ridicate, valoarea latenței este foarte mare. Pentru a rezolva această problemă, compania OCZ Technology a anunțat lansarea unei noi tehnologii sub denumirea EL-DDR SDRAM (Enhanced Latency). Aceasta va forța respectivele module de memories să scadă latența într-un mod considerabil printr-o nouă metodă de "împachetare" a chip-urilor, precum și printr-o metodă mai eficientă de răcire a acestora. În momentul în care această nouă tehnologie va fi pusă în practică, va exista posibilitatea realizării unui nou tip de modul de memorie DDR400 – CAS2 1T.

nVidia NV30 iese la anul?

Se aud zvonuri cum că următoarea placă grafică a celor de la nVidia, cunoscută sub numele de cod NV30, ar trebui să apară pe piață în primul sfert al anului 2003. Dacă aceste zvonuri sunt adevărate, înseamnă că nVidia va pierde toate vânzările importante datorate vacanței de iarnă, care se știe este cea mai profitabilă sesiune de vânzări a anului. Dar asta nu este totul. Se pare că la sfârșitul lui 2004 va apărea NV35, iar în toamna lui 2004, NV40.

DVD-rile pot lua o nouă față

Este posibil ca în scurt timp să apară pe piață o nouă serie de medii optice DVD. Caracteristica principală a acestora va fi creșterea substanțială a cantității de informație ce va putea fi stocată pe acestea. Spre deosebire de actualele DVD-uri ce folosesc standardul "red-laser", noile medii vor fi concepute în jurul formatului "Blue-laser." Această idee aparține în totalitate celor de la NEC și Toshiba. Concomitent cu această informație, au apărut răspunsuri și din partea altor companii ca Panasonic, Sony și Matsushita care la rândul lor au propus o idee asemănătoare, însă sub un

Samsung PC Keyboard SDL 1500

Samsung PC Keyboard nu este nimic altceva decât o tastatură normală fără dotări extraordinare. Ceea ce merită însă menționat este faptul că senzația de atingere a tastelor este superplăcută. E o adevărată beție senzorială să te așezi în fața unei astfel de "claviaturi" și să începi a-ți redacta propriile amintiri sau, după preferințe, să joci cele mai tari jocuri care, vorba aia, solicită din greu tastatura... Tastatura dispune de toate cele 102 taste, inclusiv cele speciale pentru Windows. În rest, este la fel ca una clasică. Pentru conectare se folosește celebrul deja port PS/2 (acesta tocmai coboară din limuzină; fanii PS/2, înnebuniți, se aruncă de la etaj în grupuri de zece). Tastatura nu este însoțită de nici un alt material informativ sau alte broșurele, de genul "Manual de utilizare a tastaturii".

Producător	Samsung
Ofertant	DECK Computers International Tel: 021-434.34.00
Preț	6 USD (fără TVA)



Samsung Internet Keyboard

La capitolul Internet situația e ceva mai ergonomică. N-am decât cuvinte de laudă la adresa unei astfel de tastaturi. În primul rând cursa tastelor este foarte mică, ceea ce conferă o ușurință incredibilă în utilizare. Alături de tastele cu funcțiile clasice mai putem găsi alte câteva perechi de butonașe cu funcții mai speciale. Primul set de asemenea butoane sunt cele 8 taste multimedia cu rol de Play, Skip sau altele. În imediata vecinătate a acestora găsim un alt set de 7 taste. Acestea au un rol mai special și anume acela de acces rapid la toate aplicațiile mai importante ale Windows-ului. Și credeți că acestea sunt toate? Ei bine, nu. Se mai găsește încă un set de 5 taste. Acestea au un rol pe care nu prea l-am mai întâlnit la tastaturi de acest gen. Cele 5 taste pot fi asociate unui anumit program. De exemplu, unuia din butoane i-am asociat un joc... nimeni altul decât Counter Strike. Și? Vă spun sincer: it works!!!. În momentul în care am apăsat butonul respectiv, indiferent în ce aplicație eram, am intrat în joc, gata să trag un head-shot, evident, cu cuțitul. Pe CD-ul inclus, alături de drivere, se mai găsesc câteva aplicații cu rol de player-e pentru diverse medii audio sau video. Și ca să fie meniul complet, unul din soft-uri permite chiar și crearea unui playlist în care se poate adăuga orice melodie preferată.



Producător	Samsung
Ofertant	DECK Computers International Tel: 021-434.34.00
Preț	9,5 USD (fără TVA)

flash flash flas

alt nume: "Blue-Ray". Totuși, tehnologia „Blue-laser" este compatibilă cu cea actuală, iar implementarea acestuia se poate realiza mult mai simplu. Totuși ultimul cuvânt îl vor avea cei de la organizația DVD Forum, care vor judeca problema la rece și sperăm ca rezultatul final să fie cel mai acceptabil pentru toate părțile.

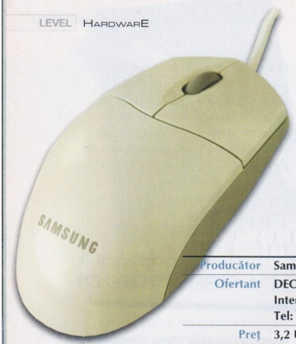
VIA netezește calea celor de la Microsoft

Deși Windows Media 9 încă nu a fost oficial lansat pe piață, pașii premergători acesteia au fost făcuți de către cei de la VIA. Aceștia anunță că noua tehnologie inclusă în Windows Media 9 (WMA 9 Professional) va avea întreg suportul din partea a două noi chipset-uri audio, pe numele lor real VIA Envy24 și VIA Envy24HT. Ele vor fi capabile să controleze până la 12 ieșiri audio, astfel realizându-se suport pentru viitoarele sisteme audio 5.1, 6.1 și, de ce nu, 7.1.

Se anunță noi procesoare Athlon XP

În curând se preconizează apariția pe piață a noilor procesoare AMD Atlon XP 2700+. Acestea vor avea la bază o versiune mult îmbunătățită a nucleului Thoroughbred, existent în actualele procesoare Athlon XP 2400+ și 2600+. Noutatea constă în creșterea frecvenței magistralei până în dreptul valorii de 333 MHz. Evident această manevră va fi suportată și de viitoarele chipset-uri VIA KT400, nVidia NForce2 și SIS 744. Deoarece apariția acestora din urmă se va face peste o perioadă mai lungă de timp, noua implementare a procesoarelor se pare că va funcționa și pe actualele VIA 333.

În viitor, surse oficiale AMD precizează apariția unor noi modele de procesoare, ce vor dispune de 512 KB memorie cache de Level2 beneficiind și acestea de avantajele magistralei de 333 MHz. Acestea vor purta numele de cod Barton.



Samsung SMP 2100WX

Deschidem rubrica de dispozitive de alergat pe mese, cu un mouse clasic cu bilă și două butoane. Evident, între aceste două butoane descoperim frumusețea și maiestuozitatea unei... rotițe de scroll de care foarte mulți dintre noi suntem oarecum atașați sufletește. Acest lucru poate fi foarte simplu confirmat de către "marinarii" Internetului. Rezoluția maximă de care Samsung SMP 2100WX dispune este de 800 dpi, ceea ce oferă o precizie crescută în mișcările vioaie ale cursorului pe desktop-ul nostru frumos tapetat de un wallpaper cu un conținut foarte bogat în culori sau imagini frumoase obținute cu ajutorul unei camere digitale când ați fost cu prietena la mare și erați pe plajă și ați făcut poze.

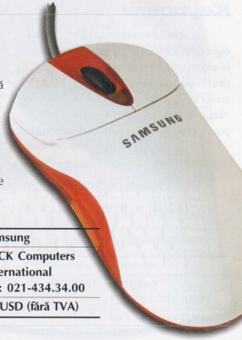
Cu un design aerodinamic, mouse-ul face posibil lucrul chiar și pentru cei care preferă să îl folosească cu mâna stângă. Softul ce îl însoțește oferă facilități ca auto scroll, auto start, menu move sau zoom in. Pentru interfață se folosește nimeni altul decât... FAIMOSUL PORT PS/2 (care coboară din nou din limuzină; fanii sunt deja toți morți). Se recomandă ca pentru acest mouse să se folosească un pad clasic, care să nu adune prea mult praf "dedicat" angrenajelor din mouse.

Producător	**Samsung**
Ofertant	**DECK Computers International Tel: 021-434.34.00**
Preț	**3,2 USD (fără TVA)**

Samsung Optical Wheel Mouse

Din aceleași uzine Electro-Mechanics ale celor de la Samsung a ieșit pe portiță, pe la 15:00, când pleacă toți muncitorii acasă, un produs asemănător ca utilitate cu cel de care vă povesteam mai sus, însă cu ceva îmbunătățiri. Prima dintre caracteristicile care au avut de suferit a fost cea a design-ului. De această dată avem în față un mouse ceva mai subțirel (probabil l-au ținut la regim) cu o ergonomie crescută, adică o operare ceva mai ușoară. În rest, tot aceleași 2 butoane clasice plus nelipsita rotiță de scroll își etalează rotunjimile pe partea superioară a mouse-ului. Pe partea opusă însă, situația e cu totul alta. Aici descoperim ceva modificări... Oh MY GOD! The biluță-thing is missing!!! Ea a fost înlocuită cu un senzor optic, ceea ce dă o precizie mult îmbunătățită mișcărilor. Samsung Optical Wheel Mouse este însoțit de un minimanual destul de bine pus la punct, alături de care se găsește și un CD-ROM cu drivere și softuri utilitare pentru diferitele funcții ale respectivelor butoane de pe mouse. Producătorii s-au gândit că ar fi bine dacă ar include și un adaptor între PS/2 (We love you!) și USB.

Frumos din partea lor.



Producător	**Samsung**
Ofertant	**DECK Computers International Tel: 021-434.34.00**
Preț	**12 USD (fără TVA)**

Microsoft IntelliMouse Optical



Pentru final am păstrat pentru voi cel mai "supărat" mouse din această lună. El vine de la nimeni altcineva decât Microsoft. Este vorba de un mouse cu o notă ridicată de profesionalism. De ce zic acest lucru? Foarte multe alte companii, cei drept mai mici, au încercat să îl copieze în fel și chip, și așa au apărut fel de fel de copii ieftine ale acestui model de mouse. Înzestrat cu un senzor optic din clasa celor mai performante modele de acest fel, el este în stare să citească imagini de pe suprafața pe care este poziționat la o rată de 6.000 de "imagini" pe secundă. În acest fel, cursorul mouse-ului nu va mai țopăi efectiv pe ecranele nostre, ci va avea o mișcare fluentă și plină de armonie. Per total, Microsoft IntelliMouse Optical dispune de cinci butoane și aici am inclus și rotița de scroll care poate juca și rol de butonaș în anumite aplicații. Celelalte butoane pot fi foarte simplu customizate cu ajutorul softului Microsoft IntelliPoint 4.0 care se găsește pe CD-ul ce însoțește mouse-ul. La fel ca și mouse-ul dinainte, Microsoft IntelliMouse Optical poate fi conectat la PC tot în două moduri, fie la un port USB, fie la un port PS/2 (nu se vede din cauza mulțimii). De manual nu poate fi vorba. În cutie nu găsești nimic altceva decât o broșură în limba română ce conține câteva informații despre locurile în care se poate obține asistență în cazul în care apar anumite probleme.

Producător	**Microsoft**
Ofertant	**Flamingo Computers Tel: 021-222.50.41**
Preț	**40 USD (fără TVA)**

Super GSM Reader



Super GSM Reader nu este nimic altceva decât o "unealtă" ce permite o flexibilitate mai mare în cazul lucrului cu datele de pe un anumit SIM GSM. Cu toții știm că pentru a folosi un telefon mobil avem nevoie de o cartelă SIM. Această cartelă te conectează automat la o rețea de telefonie mobilă (de obicei la cea care a eliberat cartela). Ea conține numărul GSM, anumite serii ale cartelei, o anumită cantitate de memorie în care pot fi stocate informații cum ar fi adrese de telefon sau mesaje SMS. Accesul către aceasta se poate realiza fie prin intermediul opțiunilor unui telefon mobil, fie cu ajutorul unui dispozitiv de genul celui de față. Acest Super GSM Reader este capabil să citească toate informațiile de pe cartela SIM, începând de la codurile de ICC ID, IMSI, agende de telefon și până la rețeaua GSM din care face parte. Bineînțeles, acestea sunt decodate cu ajutorul softului de pe miniCD-ul ce însoțește acest produs. Seria de facilități oferite de acest software este variată. De exemplu, dacă se dorește citirea și/sau editarea agendei telefonice este suficient să dați click pe tab-ul phonebook și toate datele din această secțiune vă stau la dispoziție. Dacă dintr-un anumit motiv doriți să adăugați, să ștergeți sau să modificați diferite valori, nimic mai simplu! Este la fel ca editarea unei foi de calcul în Excel. Pentru o siguranță sporită, există și opțiunea de back-up a numelor și a numerelor de telefon pe harddisk-ul computerului. În acest fel puteți căuta un număr de telefon fără a mai fi nevoie să răscoliți prin memoria telefonului. Același aspect al problemei se pune și în cazul SMS-urilor. Le puteți citi, salva, modifica sau șterge în orice moment în care doriți să faceți acest lucru.

Pentru momentele mai "dificile" există și opțiuni ca blocare/deblocare a codului PIN, opțiuni de schimbare a PIN1 sau PIN2.

Acest produs nu cere nimic altceva decât un simplu port COM liber, un computer cu un procesor minim 486 cu 4 MB memorie RAM. Ca sisteme de operare se acceptă orice Windows, începând de la 95 și terminând cu XP.

Producător	**FSK Electronics**
Ofertant	**SPOT Digital** **Tel: 021-411.06.75**
Preț	**10 USD (fără TVA)**

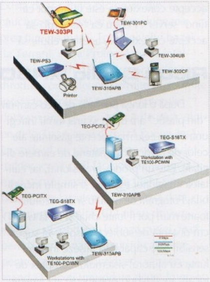
Wireless LAN PCI Adapter

Această placă de rețea se adresează în special iubitorilor de lucruri mobile (mașini, trenuri, bărci etc.) sau celor mai "leneși" care nu prea au chef să stea să tot tragă și să întindă cabluri de rețea (un... hobby de-al meu). Cu cablul mai e cum mai e, dar să stai să mufezi și să măsori curenți și nebunii dintr-astea... e de-a dreptul pur și simplu. De aceea vă prezint o soluție wireless. Vorba aia, dai un ban, dar... ești mobil. În linia "M-a lovit trenul ca bitrateul prin aer", caracteristicile acestei plăci, din punctul de vedere al vitezei de transfer al datelor, permit un transfer de maxim 22 Mbps. O valoare rezonabilă, dacă se ține cont de faptul că majoritatea plăcilor de rețea din categoria wireless ating o valoare maximă de 11-12 Mbps. Din punctul de vedere al siguranței datelor transmise, producătorii au inclus și un codec WEP Encryption pe 256 de biți, inclus în standardul IEEE 802.11b, ce oferă o garanție maximă a datelor.



TEW-303PI folosește o lățime de bandă de 2.4 GHz DSSS, ceea ce satisface normele internaționale privind aceste tipuri de dispozitive.

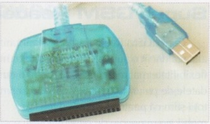
Cu ajutorul unei antene externe de 2 dbi incluse în pachet, distanța între computerul desktop în care este montată această placă și primul Access Point (cu rol de hub wireless) este de aproximativ 30 de metri. În fine, placa e super, dar mie personal îmi plac abrevierile: WEP, IEEE, DSSS, TEW, dbi. Mai vreau! Mai vreau!



Producător	**TRENDnet**
Ofertant	**Depozitul de Calculatoare** **Tel: 021-221.73.77**
Preț	**10 USD (fără TVA)**

USB 2.0 to IDE/ ATAPI

Acest produs nu este nimic altceva decât un cablu. În mod normal, aici s-ar termina prezentarea. Totuși, e un cablu special pe care sunt montate două mufe cu rol de adaptoare. Acest lucru realizează un fel de bridge între un device standard ATAPI, cum ar fi un harddisk sau un CD-RW, adică o componentă în mod normal internă, și un port USB. Bineînțeles, pentru rezultate optime se recomandă folosirea unui port USB 2.0, pentru că se știe că viteza de transfer a datelor este vizibil mai ridicată decât în cazul unui port USB 1.1. (Ca fapt divers, pe portul USB 1.1 se poate atinge o rată maximă de 12 Mbps, spre deosebire de USB 2.0, pe care se poate atinge o rată a transferului de date de până la 480 Mbps). Dacă totuși nu dispuneți de USB 2.0, dispozitivul este compatibil și cu USB 1.1 și poate fi folosit perfect și cu acesta, însă la un transfer foarte mare de date durata acestuia va crește considerabil. Pentru alimentarea dispozitivelor IDE adaptorul este prevăzut cu o sursă de alimentare externă. Indiferent de sistemul de operare folosit, producătorii recomandă, pentru o compatibilitate mai bună între adaptor și computer, instalarea driverelor livrate pe CD.



Producător	Veriplus
Ofertant	Seektron Tel: 024-185.920
Preț	58 USD (fără TVA)

MSI PC2PC Bluetooth

Bluetooth reprezintă la ora actuală cea mai revoluționară tehnologie destinată realizării de conexiuni wireless între două sau mai multe computere sau device-uri. Aceste tipuri de conexiuni se adresează "rețelelor" de mici dimensiuni și care nu au pretenții deosebite asupra ratelor de transfer al datelor. Funcționarea acestor dispozitive din categoria "fără cablu" este simplă. Unul dintre device-uri face o "cerere" către un alt device, iar acesta din urmă poate foarte bine să accepte sau nu conexiunea. În mod normal cel care face "cererea" este cunoscut sub numele de "client", iar cel care ar trebui sau nu să accepte conexiunea este cunoscut ca fiind "server". Pentru ca "serverul" să accepte conexiunea, acesta trebuie să ruleze în permanență un software în background pentru a avea posibilitatea de a răspunde la cerere.

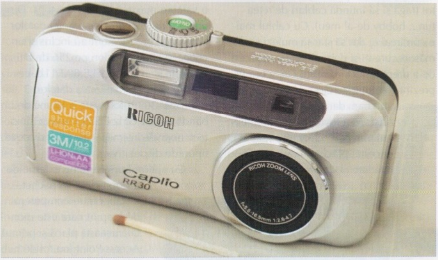


MSI PC2PC Bluetooth Transceiving Key suportă ca moduri de conexiune rețele de tip piconet (d-alea mici), point-to-point sau point-to-multipoint. Atașarea dispozitivului la PC se realizează prin portul USB, iar în situațiile în care accesul către acesta nu e posibil, MSI PC2PC Bluetooth este însoțit și de un cablu-adaptor cu rol de prelungitor pentru situații de acest gen. CD-ul din pachet conține drivere pentru cele mai cunoscute sisteme de operare (Win95, 98, 2000, NT, Me, XP, CeMeNT... Am uitat vreunul?) plus o serie de aplicații de monitorizare a traficului prin acest dispozitiv.

Producător	MSI
Ofertant	Flamingo Computers Tel: 021-222.50.41
Preț	60 USD (fără TVA)

Ricoh Caplio RR30

După o lungă perioadă de web-cam-uri "din plastic" am decis să arăt lumii întregi una dintre cele mai recente găselnițe ale celor de la Ricoh în materie de camere digitale. Este un produs profesional, iar calitatea imaginilor este pur și simplu incredibilă. Fotografii de detaliu și de rezoluții foarte mari pot fi luate chiar și de la UN (1) cm distanță de subiect. Display-ul supersensibil este capabil să afișeze imagini luate cu ajutorul sistemului complex de focalizare (Hybrid Autofocus) al camerei chiar din medii în care lumina e superbă, e albă, e mare, dar lipsește aproape cu desăvârșire. Rezoluția maximă la care se poate captura o imagine este de 2048x1536. Opțiunea de zoom este și ea prezentă, aceasta putând fi realizată în două moduri: optic, cu un zoom de 3x și digital, cu 3,4x. Bineînțeles, dacă ar fi să intrăm în detalii, ar fi foarte multe de scris, pentru că într-adevăr această cameră "se merită", asta fără să vă vorbesc deloc de preț. Și să nu uit de cei 3.2 Megapixeli care își dau mânuțele și contribuie la rezoluția imaginilor.



Producător	Ricoh
Ofertant	Depozitul de Calculatoare Tel: 021-221.73.77
Preț	360 USD (fără TVA)

Microsoft SideWinder Strategic Commander

Producător	Microsoft
Ofertant	Flamingo Computers
	Tel 021-222.50.41
Preț	35 USD (fără TVA)

Vrei să te joci pe PC? Adică VREI să te joci pe PC? Dacă ești un fan înrăit de RTS, asta este cea mai "tare" chestie cu care poți înlocui tastatura aia obosită de pe birou. Înarmat cu mouse-ul într-o mână și cu Microsoft SideWinder Strategic Commander în cealaltă, vă garantez un real succes în fața adversarilor. De ce? Foarte simplu. Primo: gata cu căutatul disperat al tastei ăleia de "Build Farm" când te lasă upkeep-ul în Warcraft III, de exemplu. Secundo: SideWinder – Comandantul Strategic e superergonomic. Se potrivește perfect în palmă. Tot ce ai de făcut este să ai grijă cum îți customizezi toate cele 11 butoane frumos așezate și ușor de apăsat. Dacă dintr-un anumit motiv nu îți convine o anumită funcție a unui buton, poți remedia problema LIVE prin simpla apăsare a unui alt buton cu funcție de Record. Acesta îți va reconfigura funcția butonului "bolnav" prin simpla apăsare a acestuia în secvența de "înregistrare" a noii funcții. Cu ajutorul unui alt buton (slide-button) se pot salva 3 preconfigurații diferite fie pentru 3 jocuri diferite, fie pentru același joc. Pe lângă toate aceste butoane, dispozitivul poate fi rotit pe mai multe direcții, sub diverse unghiuri (mai puțin întors cu susul în jos în cada sau în chiuveta plină). Ca orice produs Microsoft (original), și acesta este foarte bine dotat cu materiale documentare atât în format tipărit, cât și în format digital. CD-ul cu drivere și utilitare pentru configurare și optimizare este și el prezent în ambalajul oacheș (Mmmm, eye-candy...)



Thrustmaster USB Joystick



Thrustmaster revine, doi, continuarea... După o absență destul de îndelungată din revista noastră, absență de care nimeni nu se face vinovat, Thrustmaster vine cu un nou produs. Un produs ce-i drept destul de simplu, fără pretenții extraordinare, însă cu o utilitate de neînlocuit. Joystick-ul "fură" oarecum câteva elemente de la alte produse de gen, însă nu cred că acest lucru va afecta foarte multă lume, ba dimpotrivă. Elementul comun îl reprezintă stick-ul în sine, cu același format extrem de ergonomic și cu același număr de butoane, vorba fie între noi, eficient plasate și foarte ușor de apăsat. Trăgaciul este de această dată ceva mai sobru și mai rezistent, însă în timp acesta se uzează și își mai pierde din calități. Baza stick-ului, din păcate, este lipsită de elementele de "agățare" pe diferite suprafețe ale unei mese (de operații). Există doar câteva piciorușe din cauciuc, să zică și ei că nu aluneacă prea tare pe masă. Tot la nivelul bazei (la Terrani, că la Protoss-i nu se întâlnește) întâlnim și un mic controller de throttle, controller ce permite în anumite ipostaze controlul turației motorului dintr-un anumit joc. Mișcările stick-ului pe cele 3 axe se realizează fluent, însă joystick-ul nu deține deloc control de rudder, ceea ce îl face destul de incomod pentru pasionații de flight-sim-uri. USB-ul este la putere și de această dată, încă din denumire. CD-ul cu drivere există și el, undeva, la baza cutiei, însă pentru performanțe mai ridicate sau pentru cele mai noi drivere vă recomand să faceți un update de pe Internet.

Producător	Thrustmaster
Ofertant	UbiSoft România
	Tel 021-231.67.69
Preț	15 USD (fără TVA)

■ BogdanS

Get Mobile!!

Nokia 3650

Gama de modele ce poartă logo-ul Nokia s-a mai îmbogăţit cu încă un produs. Este vorba despre noul Nokia 3650. După cum ne-am obişnuit, gama de culori în care acesta se găseşte pe piaţă este foarte variată. Deşi măsoară doar 130x57x26 mm şi nu cântăreşte mai mult de 130 de grame, facilităţile de care dispune sunt foarte numeroase. Printre cele mai importante se numără suportul pentru Digital camera (640x480), Video capture, Bluetooth, POP3/SMTP email client, WAP 2.0/XHTML browser, HSCSD, Calculator, Voice dial şi Voice record. Nokia 3650 funcţionează în benzile GSM 900, 1800 şi 1900. Display-ul are dimensiunile de 176x280 pixeli şi are o adâncime de 4096 de culori. Noutatea o reprezintă opţiunea de wallpaper, cu ajutorul căreia vi se oferă posibilitatea de a vă afişa pe ecran o anumită imagine. Pentru stocarea de informaţii precum adrese de telefon, SMS-uri sau diverse mesaje, telefonul dispune de 4 MB de memorie. Acumulatorul menţine telefonul până la 200 de ore în modul stand-by, iar în mod talk până la maxim 4 ore.



Sony CMD MZ5



Deşi nu are un design ieşit din comun, acest model de telefon dispune de un "arsenal" foarte bine pus la punct. Pe lângă funcţiile clasice de telefon mobil, Sony CMD MZ5 conţine şi un modul de MP3 Player. Cu ajutorul acestuia poţi să îţi asculţi MP3-urile preferate oriunde şi oricând. Aparatul cântăreşte 110 grame, iar dimensiunile sunt cuprinse între 90x49x300mm. Pentru stocarea de informaţii de genul MP3-uri, fişiere, faxuri şi numere de telefon, Sony CMD MZ5 dispunde de o memorie de 64MB MagicGate. Bineînţeles distracţia nu se opreşte aici. Tot pentru petrecerea timpului liber vă sunt puse la dispoziţie şi jocuri ca Sport Fishing, Disc Golf, Clay Shooting, Mole Hitting. Acumulatorul standard Li-Ion 620 mAh ţine telefonul în viaţă timp de 150 de ore în stand-by şi peste 220 de minute în mod vorbit.

Sendo Z100

Un nume mai puţin auzit pe meleagurile noastre, însă de care sunt sigur că pe "afară" lumea s-a mai "împiedicat" prin diverse magazine GSM. Oricum, performanţele telefonului nu sunt dintre cele mai remarcabile, însă designul său deosebit atrage multe priviri. Sendo Z100 funcţionează pe reţelele GSM 900, 1800 şi 1900, iar greutatea acestuia este de aproximativ 99 de grame. Display-ul full color face parte din noua generaţie, el fiind un model TFT cu o rezoluţie de 176x220 pixeli la o adâncime de 65.000 de culori. Caracteristicile cele mai importante sunt GPRS, AMI (Advanced Mobile Internet), Player MP3 şi WMA, slot pentru memorie MMC, Voice dial şi Voice memo. Opţional, se pot instala accesorii suplimentare. Unele dintre aceastea ar putea fi un conector de USB sau un model de hands-free încorporat. Autonomia acestui model de telefon se încadrează undeva în jurul valorii de 100 de ore în mod stand-by şi 4 ore în modul talk.



■ BogdanS



Service autorizat

Dragoş Samoilă @

"Am un P4 la 1.7 GHz, la 128 RAM, Hdd 80GB Maxtor, GeForce4 cu 64 RAM, Windows XP. Problemele sunt următoarele:

1-Când mi-e lumea mai dragă se resetează din senin!? Am formatat HDD-ul în speranța că va merge, da tot degeaba. La instalarea driverelor mi-a apărut un mesaj cum că driverele de la placa video nu au semnătura digitală. M-am dus frumos la nvidia.com pt. drivere noi. După reinstalarea driverelor am căutat în device manager orice driver care nu era compatibil și l-am update-at. Fericit c-am rezolvat problema m-am apucat să joc Black&White. Am ajuns pe la a patra lume, fără save-game-uri, când deodată se resetează computerul. Am uitat să vă spun că după fiecare resetare din senin îmi apărea un msg cu: "Windows has recoverd after a serios error" (asta până când să îmi iau un update de la windows.com care săîmpiedice msg să mai apară). Un prieten de-al meu are aceeași problemă, are altă configurație, dar areo placă video GeForce 2 cu cipset nVidia (ca al meu). Eu m-am gândit că s-ar putea să fie de la cipset-ul nVidia instalat în Win XP?

2-Pe HDD-ul meu (Maxtor 80 GB) care Windows e recomandabil să îl instalez, XP sau 98SE?"

R: 1. În anumite situații, cum ar fi fenomenele de resetare din senin a computerului se verifică temperatura procesorului. Dacă valorile indicate nu se încadrează undeva sub valoarea de 46 de grade, este posibil să ai probleme cu sistemul de răcire, respectiv cooler-ul. Cauza: proasta montare pe procesor. De asemenea, resetarea sistemului se mai poate datora unor componente instabile sau incompatibile cu restul componentelor din computer. Verifică memoria sistemului. Fă rost de un alt modul de memorie și înlocuiește-l cu cel existent. Verifică și sursa. Ar trebui să aibă cel puțin 300 W și să funcționeze corect.

2. Ținând cont de faptul că e un harddisk destul de încăpător, poți instala pe oricare dintre ele, în funcție de opțiunile tale. Dacă vrei, ai putea să le instalezi pe amândouă. Un Windows 98 SE pe o partiție și Windows XP pe o altă partiție.

Toma Nicolae @

"Calculatorul meu face niște lucruri ciudate. Aș vrea să menționez că sistemul meu este un Cyrix6x86 la 188 Mhz, 32 mb ram, placă de bază chipset VX-PRO II, Pv. Stb Nitro 3d, 2mb vram, Hdd seagate 1,18Gb,Quantum 6,96GB.

Aș avea câteva întrebări: 1. De către cine este produs chipsetul meu?; 2. Am bios AMIBIOS. Pot să-l updatez? Și dacă da, de unde?; 3. Mă gândeam să-mi overclock-ez procesorul. Ar merita?"

R:1. Dacă tragi și tu o geană peste chipset, vei observa undeva, într-un colț să zicem, o siglă. Acea siglă reprezintă compania VIA, cea care l-a produs.

2. Da, poți să îi faci update. Locul de unde poți lua ultima versiune de BIOS pentru tine este pe site-ul celor care au făcut placa de bază. Acolo se caută în primul rând. Atenție la update. Dacă nu-ți reușește, poți să transformi un PC care funcționează într-unul care a funcționat.

3. Nu, categoric nu. Nu vei obține nici o performață remarcabilă. Construcția acestuia nu permite cine știe ce overclocking. Pe de altă parte, nici nu ai câștiga cine știe ce....

Alexandru Scantee @

"Am și eu nevoie de puțin ajutor...Am făcut rost de Day Of The Tentacle, de dragul zilelor apuse când jocurile se făceau din plăcere, și când îl pornesc îmi apare mesajul WARNING!EMS DETECTS ONLY 2MB! Apoi merge ceva timp și mi se blochează. Știu că EMS înseamnă EXTENDED MEMORY SYSTEM și că valoarea acesteia se setează cu click dreapta pe exe din fereastra de memorie, dar la mine sub EMS nu îmi apare nimic, deci nu pot să modific nimic! Îmi puteți da o soluție?"

R: Ai mai multe opțiuni. Cea care sigur ar merge este să modifici fișierele autoexec.dos și config.dos pe care le găsești în directorul Windows, configurându-le ca în vremurile de demult, "de dragul zilelor apuse", după care restart in MS-DOS mode. Asta dacă ai un Windows 98, că dacă nu... Ar mai fi și posibilitatea sub Win 2000 sau XP să setezi pentru exe-ul respectiv sub un meniu mai avansat (pe care îl accesezi apăsând butonul Advanced) ce fișiere de configurare să încarce în momentul lansării. Numai succese!

Dorin Oarna @

"Am un Intel la 1130 mhz, 128 mb sdram, 16 mb pe placa video încorporată, winme și cam ultimele drivere apărute pentru placa de bază, cea video și restul componentelor. Am o mare mare problemă : la jocul Gothic 1 imaginea este complet albă, dar se disting numai cerul și picioarele eroului. Care să fie problema ???

2. Cum să șterg o arhivă coruptă, care nu poate fi scanată, nici distrusă, la accesarea căreia se blochează calculatorul? Am încercat cu mai multe programe, printre care și deltree."

R:1. O problemă asemănătoare am întâlnit și eu. Are legătură cu placa aceea video încorporată, care nu este capabilă să textureze complet imaginile jocului. Morala: dacă ai o placă video încorporată, ori nu te joci, ori te joci Solitaire. Pentru orice altceva există un concept mai nou în lumea PC-ului pentru jocuri. El se numește accelerator grafic. Strânge bani, cumpără unul, instalează-l și ți-ai rezolvat problema.

2. Ce ți s-a întamplat ție acolo nu este nimic grav. Respectivul fișier a fost scris, din diferite motive, prost. În acest caz, se zice că fișierul este trunchiat. Un utilitar care ar putea să rezolve o asemenea problemă ar fi Norton Disk Doctor din pachetul Norton System Works. Să nu uiți ca după instalare să îi markezi în obțiuni tot ce ține de "auto repair".

Alex Cernat @

"Am și eu Cultures 2. Îl instalez și când să joc și eu îmi apare mesajul ăsta: "new_hander called - out of memory - 1209026 bytes missing". Am un Tunderbird 900Mhz, placă de bază k7ada, 128ddram, geforce 2mx 400, hdd 30gb Quantum."

R: Dacă e instalat din vreo arhivă de pe un CD cu plasture pe un ochi (așa cum aveau pirații), ai o problemă de dezarhivare sau una care nu este a ta, ci a celui care a... ahem "fabricat" CD-ul. Dacă ai jocul original, atunci cumpără-ți alt CD-ROM, că ăla pe care-l ai a cam obosit.

talon de abonament

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 26410060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Braşov.

☐ **DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

☐ 3 luni, la preţul de 230.000 lei
☐ 6 luni, la preţul de 400.000 lei
☐ 12 luni, la preţul de 750.000 lei

Începând cu luna ☐

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Judeţ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poştal / ordinul de plată nr.** ....

☐ Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament LEVEL 10/02

talon de comandă

Atenţie!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonaţi la redacţie pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (0268/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 26410060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

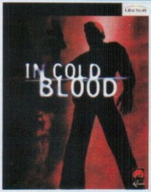
☐ **DA, doresc**

Revista	Preţ	Bucăţi	Total
CHIP SPECIAL Drivere	80.000 lei/buc.		
CHIP SPECIAL Aparate Foto Digitale	75.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Judeţ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de .... cu ☐ mandatul poştal nr. ....

talon de comandă 10/02



Tombola LEVEL şi Ubi Soft

Tombola din acest număr vă oferă ca premiu jocul In Cold Blood.

Câţi ani avea mama lui Costică din articolul V.I.P.?

a) 10 b) 40 c) 28

1

Răspunsul se găseşte în articolul V.I.P. din acest număr.

Tombola LEVEL şi Ubi Soft

Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1 ☐

10/2002

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Judeţ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Completezi și primești LEVEL acasă tot anul!

Câștigă unul din cele zece abonamente pe UN AN puse la bătaie!

Chestionar LEVEL

Nu vrem să aflăm detalii incomode despre viețile voaste... nu vrem să vă încălcăm dreptul la intimitate... nu suntem o agenție secretă de securitate. Vrem doar să aflăm mai multe despre ceea ce vă place sau nu vă place și astfel să putem să adaptăm mai bine revista gusturilor voastre. De aceea, vă invităm să completați chestionarul de pe aceste două pagini, să-l decupați și să-l trimiteți pe adresa redacției. Și s-ar putea să și câștigați, pentru că, prin tragere la sorți, zece din cei care au trimis chestionare completate vor primi câte un abonament pe un an și vor primi acasă, lună de lună, revista LEVEL, însă un LEVEL îmbunătățit și schimbat în funcție de ceea ce aflăm din răspunsurile voastre. De toate acestea vă mai despart câteva minute și puțină pastă de pix.

1. Cât de des citești revista LEVEL?

- ❑ lunar (10-12 reviste pe an)
- ❑ des (7-9 reviste pe an)
- ❑ ocazional (4-6 reviste pe an)
- ❑ rar (sub 4 reviste pe an)

2. Câte persoane mai citesc revista ta?

____

3. Motivul pentru care cumperi revista LEVEL: (răspuns multiplu)

- ❑ coperta
- ❑ conținutul
- ❑ actualitatea informației
- ❑ utilitatea informațiilor
- ❑ conținutul CD-ului demo
- ❑ conținutul CD-ului full

4. Ce faci cu revista după ce o citești?

- ❑ o păstrez
- ❑ păstrez doar CD-urile
- ❑ păstrez doar CD-ul full
- ❑ o arunc cu totul

5. Ce teme din revistă ai vrea să fie tratate mai pe larg? (răspuns multiplu)

- ❑ știri
- ❑ prezentări de jocuri
- ❑ walkthrough
- ❑ console
- ❑ hardware
- ❑ lifestyle

6. Ce ai vrea să găsești mai mult și mai des pe CD-ul demo? (răspuns multiplu)

- ❑ demo-uri
- ❑ mods
- ❑ filme
- ❑ utilitare

7. Din ce alte surse te informezi despre jocuri? (răspuns multiplu)

- ❑ Internet
- ❑ alte reviste
- ❑ târguri
- ❑ prieteni
- ❑ emisiuni TV
- ❑ emisiuni radio

8. Ce alte reviste IT&C mai citești? (răspuns multiplu)

- ❑ CHIP Computer & Communications
- ❑ NET Report
- ❑ PC Games
- ❑ PC Magazine
- ❑ PC World
- ❑ XtremPC

9. Unde îți petreci timpul liber? (răspuns multiplu)

A. Cinema ❑ DA ❑ NU

- ❑ mă interesează filmele de acțiune
- ❑ mă interesează filmele de aventură
- ❑ mă interesează dramele
- ❑ mă interesează thriller-ele
- ❑ mă interesează comediile
- ❑ mă interesează filmele SF

B. TV ❑ DA ❑ NU Postul

- ❑ emisiuni IT și/sau dedicate jocurilor _____
- ❑ emisiuni de știri _____
- ❑ emisiuni de divertisment _____
- ❑ emisiuni de muzică _____
- ❑ emisiuni științifice _____
- ❑ filme _____
- ❑ emisiuni sportive _____

C. Sport ❑ DA ❑ NU

Care? ________________

D. Lectură ❑ DA ❑ NU

E. Muzică ❑ DA ❑ NU

- ❑ clasică
- ❑ dance
- ❑ house
- ❑ hip-hop
- ❑ manele
- ❑ rock/pop
- ❑ rhythm & blues

F. Baruri/discoteci ❑ DA ❑ NU

- ❑ lunar
- ❑ săptămânal
- ❑ mai des

10. Ai acces la Internet?

- ❑ DA
- ❑ NU

11. Cât timp foloseşti Internetul pe săptămână?

- ❑ mai puţin de o oră pe săptămână
- ❑ între 1 şi 5 ore pe săptămână
- ❑ între 5 şi 15 ore pe săptămână
- ❑ peste 15 ore pe săptămână

12. De unde accesezi Internetul de obicei? (răspuns multiplu)

- ❑ acasă
- ❑ şcoală
- ❑ locul de muncă
- ❑ Internet café
- ❑ prieteni

13. Ce genuri de site-uri vizitezi pe Internet? (răspuns multiplu)

	româneşti	străine
ştiri	❑	❑
e-mail	❑	❑
hardware	❑	❑
software	❑	❑
gaming	❑	❑
sport	❑	❑
muzică	❑	❑
umor	❑	❑

14. În ce scop foloseşti calculatorul?(răspuns multiplu)

- ❑ grafică
- ❑ editare text
- ❑ editare sunet/muzică
- ❑ programare
- ❑ navigare Internet
- ❑ ascult muzică
- ❑ vizionez filme

15. Ce genuri de jocuri îţi plac mai mult? (răspuns multiplu)

- ❑ FPS
- ❑ RTS
- ❑ RPG
- ❑ TBS
- ❑ Adventure
- ❑ Action
- ❑ Simulatoare sportive
- ❑ Simulatoare economice

16. Ce posturi radio asculţi? (răspuns multiplu)

- ❑ Europa FM
- ❑ Pro FM
- ❑ Radio Contact
- ❑ Radio 21
- ❑ posturi locale

Nume, prenume:							
Str.		**Nr.**		**Bl.**		**Sc.**	**Ap.**
Loc.		**Cod**		**Judeţ**			
Telefon		**E-mail:**					

17. Ce genuri de băuturi răcoritoare consumi? (răspuns multiplu)

- ❑ naturale
- ❑ energizante
- ❑ cofeinizate (ex. Coca Cola, Pepsi etc.)
- ❑ cu aromă de fructe (ex. Fanta, Sprite etc.)
- ❑ apă minerală

18. Ce alte reviste mai citeşti? (răspuns multiplu)

- ❑ Popcorn
- ❑ Bravo
- ❑ Play
- ❑ 20 Ani
- ❑ Playboy
- ❑ FHM
- ❑ Auto Motor şi Sport
- ❑ Auto Mondial

19. Ai telefon mobil?

	Nu	Abonament	Cartelă
Connex	❑	❑	❑
Orange	❑	❑	❑
Zapp Mobile	❑	❑	❑
Cosmorom	❑	❑	❑

20. Ai acasă unul sau mai multe din următoarele obiecte? (răspuns multiplu)

- ❑ combină muzicală
- ❑ walkman
- ❑ player mp3
- ❑ video recorder
- ❑ cameră video
- ❑ player DVD
- ❑ aparat foto digital

21. Sex

- ❑ Feminin
- ❑ Masculin

22. Vârsta

- ❑ sub 14 ani
- ❑ 15-18 ani
- ❑ 19-30 ani
- ❑ peste 30 ani

23. Ocupaţia

- ❑ elev
- ❑ student
- ❑ angajat la firmă de stat
- ❑ angajat la firmă privată
- ❑ om de afaceri/liber profesionist/întreprinzător
- ❑ şomer

24. Care este venitul familiei tale într-o lună? (lei sau USD) ______

25. Cât cheltuieşti pe hardware/software/jocuri într-un an?

- ❑ sub 100 USD
- ❑ între 100-300 USD
- ❑ peste 300 USD

Vă mulţumim!

Informaţiile de mai sus nu vor fi folosite în scop comercial şi nu vor fi date publicităţii individual, ci sub formă de statistică.

Vă rugăm să trimiteţi chestionarele completate la adresa: Vogel Burda Communications SRL, Str. N.D. Cocea nr.12, 2200, Braşov.

Câştigă unul din cele zece abonamente pe UN AN puse la bătaie!


internetul tau
e acum mai sigur!


Professional
28$
GRATUIT!
GRATIS CU ORICE ABONAMENT RDS LINK

LEVEL FANS CAMP 2002



Aer curat, cai, pădure, munți și... da, gaming!

Despre Level Fans Camp de la Locke

Având bafta de a mă afla printre cei șase redactori Level de față la deschiderea celei de-a treia ediții a Level Fans Camp-ului (sau XP cum e moda), am fost deosebit de entuziast și de pus pe lucruri mari încă de la început. Astfel că, odată ajuns luni dimineața la muncă, deja mă gândeam ce fain o să fie marți sau miercuri când o să stau și eu acolo o noapte. Dar m-am înșelat în privința zilei. La întrebarea pusă de Mike: "Cine rămâne în noaptea asta cu Bogdan?" trei degete s-au îndreptat către persoana mea fizică; drept pentru care m-am oferit eu să merg. După ce mi-am luat rămas bun de la Lara și de la motanul Diesel, mi-am luat bocceluța cu merinde și am plecat plin de speranță.

13.00 Am ajuns și toată lumea se uita la mine de parcă cine știe ce.

13.02 Lumea se cam plictisise să se uite la mine, așa că m-am dus să beau o bere

13.05 Oare ce bere să beau?

13.07 Beau bere și mă uit la cortul militar care adăpostește calculatoarele, alături de Mitza, Mike și Koniec.

14.00 Toată lumea mănâncă.

15.30 Gata berea.

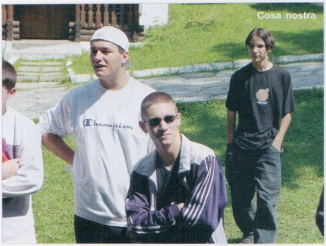
16.00 Rămân singur cu Bogdan.

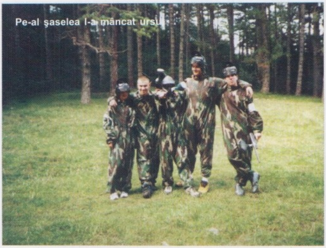


Cina cea de taină



Uitați-vă cum arde


Cosa nostra


Pe-al şaselea l-a mâncat ursu'

16.30 Se adună nori grei în timp ce camper-ii fac sharing şi Bogdan face ajustări la reţea.

16.45 Dau un anunţ: Vine ploaia! Nici o reacţie.

16.55 A venit ploaia. Nici o reacţie chiar dacă încep să le explic tuturor că sunt găuri în prelata cortului, mai ales desupra monitoarelor.

17.00 A venit şi grindina. O mică viitură începe să se scurgă lin pe sub cort. În cort plouă de jos în sus.

17.00 – 18.00 Evident curentul se opreşte. În ciuda dezamăgirii generale, am şansa să fac cunoştinţă cu majoritatea celor care au venit. Încep să mă simt într-adevăr bine, dat fiind faptul că toţi cei de faţă sunt foarte d-ai noştri.

18.30 Ne şi distrăm deja, cu toate că mintea-mi caută disperată o soluţie salvatoare.

19.00 Soluţia era în faţa noastră, numai că nu o vedeam de ceaţă: căbănuţele destul de încăpătoare de altfel.

19.30 Ne apucăm de mutat, instalat reţele, prilej cu care ţin să subliniez ordinea şi disciplina de care au dat dovadă toţi cei prezenţi. Ideile nu au contenit să vină din toate părţile, fapt ce ne-a dus la relativ rapida reconstituire a situaţiei de la început. Lucrurile merg bine, cu ceva excepţii de ordin tehnic.

20.00 Stau pe un scaun care este aşezat pe o masă afară. Cu un picior de umbrelă cu Aurora încerc să dezgăţ un cablu de reţea care era agăţat de o bucată de şindrilă de pe cabană. Peisajul este foarte frumos de aici de sus. Sună telefonul. La telefon Mitza: "Bă, trimite pe cineva spre Braşov că suntem cu maşina într-o râpă!!!" După aventurile din această zi, rămân calm şi strig la Bogdan să nu mai tragă de cablu că se agaţă mai rău. Ca reacţie, Mitza începe să vocifereze nedesluşit de parcă râpa aia era plină de apă. Plictisit de urletele lui disperate, îi spun că bine şi mergem să-i salvăm. Când ajungem, Mitza şi Koniec stăteau liniştiţi pe marginea drumului rezemaţi de maşină. O roată a maşinii arăta într-adevăr spre râpă. O serie de cuvinte îmi stăteau pe limbă, însă sunt un om cu bun simţ. Situaţia se rezolvă.

20.30 – 22.00 Ne cunoaştem mult mai bine, ceea ce duce involuntar la dispariţia eventualelor inhibiţii (din partea mea ca NOU, evident).

22.00 - 02.00 Vârsta precum şi alte lucruri îşi spun cuvântul.

02.13 În timp ce toată lumea se joacă, eu adorm fericit.

09.00 Mă trezesc şi ies afară să sorb aerul curat de munte.

09.10 Tuşesc.

09.12 Încă tuşesc.

10.00 Aproape toată lumea mănâncă.

11.00 Apare Mike.

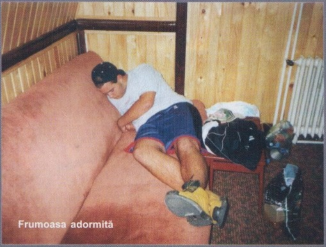
14.00 Plec şi eu acasă.

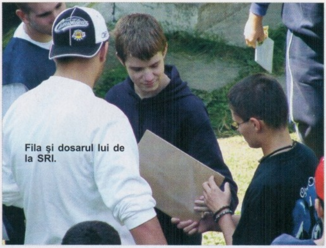
■ **Locke**

Despre Level Fans Camp de la Koniec

După multe experienţe devastatoare pentru minţile şi aşa destul de labile ale mele şi ale lui Mitza – experienţe avute cu minunăţia mea de maşină – am ajuns şi noi pentru ceva zile la LFC. După ce aţi citit ce a a avut de spus Locke despre prima zi de LFC, urmează să continui


Prepeliţarii


Frumoasa adormită


Fila și dosarul lui de la SRI.


O propunere indecentă

cu următoarele două, trei.

Ancorați puternic în realitatea atemporală prezentă pe acolo pe la echitație, toată lumea butona care mai de care mai plini de ferocitate. Nimeni nu avea ochi pentru nimic altceva decât pentru monitoare. Dacă în acest moment s-ar pune întrebarea "Pereții cabanei în care ai stat 5 zile erau tapetați sau prezentau vagi urme de lambriu?", pe un eșantion de zece participanți de la camp, cred că doi ar spune că ei nu au stat în cabană, ci pe scaun, vreo trei ar fi mirați de faptul că în jurul lor erau pereți, iar restul ar spune că probabil una din două.

Și peste aceste denivelări sociale prezente la Camp a trecut un concurs de Warcraft III. Din cei 18 participanți, 16 au fost pe lista celor înscriși. După niște meciuri dure de departajare 1vs1, s-a ajuns la următoarea formulă pentru finală: Fila, Virus, Blade Frost și Frienemy. După această finală punctată din loc în loc cu adevărate declarații de dragoste între cei patru finaliști, s-a desprins câștigător Virus. Nu că ar fi fost o surpriză pentru cineva, Virus fiind pe departe favoritul la titlu.

Noi, redactorii, am fost cei mai năpăstuiți dintre toți cei prezenți acolo, fiind nevoiți să rezolvăm toate conflictele de interese și, mai ales, neputând să ne înfigem și noi la nici un concurs. Când vedeam acolo cum se dădeau headshot-uri peste headshot-uri, cum sângele zbura prin toate camerele, cum toată lumea era care mai de care mai mândră de performanțele sale și noi tot ce puteam să facem era să arbitrăm!... Păi nu a fost cinstit. Când o să organizeze fanii și pentru noi un Level Editors Camp, unde tot ce trebuie să facem noi este să ne jucăm toată ziua, să benchetuim până noaptea târziu, iar voi să vă ocupați de toate? Vise, băieți, vise...

După concursul de Warcraft, ce s-a terminat nu mai devreme de 3 a.m., credeam că o să plece toată lumea la culcare, dar nuuu... acum toți vor concurs pe echipe. Hai să îl facem și pe ăsta.

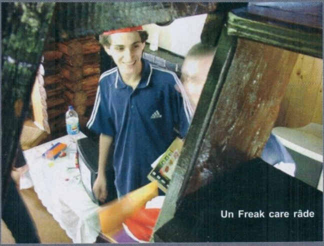
Trebuie să vă spun un lucru. Fila cred că a primit cele mai multe urări de bine și de sănătate de la toată lumea. El a fost cel care a avut neșansa să se prezinte cu un programel ce forma în mod aleatoriu echipe. Și el a fost responsabil de distrugerea moralului a cel puțin trei sferturi dintre cei înscriși la concursuri. Acel program avea nesimțirea de a forma cele mai dubioase echipe posibile. În momentul în care pornea să aranjeze concurenții în echipe, toți se rugau la cer să nimerească ba cu ăla, ba cu ălălalt. Cînd erau afișate grupele, se auzeau un "NUUU!!!!" general și doar de ici, colo câte un "hehe" stingher. Normal că toate aceste nemulțumiri se spărgeau în capul unui Fila inocent, ce primea totul cu o figură imobilă, căci doar el știa ce este în inima sa. Săracul de el, de obicei era cel mai năpăstuit.

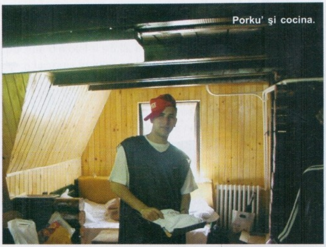
Și după toate astea a venit Sebah. Și tot farmecul s-a pierdut. Spiritul său organizatoric a stricat tot spectacolul dinaintea unui concurs. Și totul a curs fără nici un fel de nemulțumiți, totul mergea ca pe roate, nimeni nu mai făcea nici un fel de reproș nimănui. Unde s-a pierdut toată ideea de haos? Unde s-a ascuns anarhia? Tot ce mai aducea o mică pată de culoare s-a pierdut. Moarte celor ce ne distrug incertitudinile zilei de mâine și ne duc spre lumină!

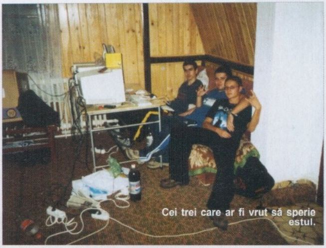
■ **Koniec**



Ai nai, ai nai/ n-ai nai, n-ai nai


Un Freak care râde


Porku' şi cocina.


Cei trei care ar fi vrut să sperie estul.

Despre Level Fans Camp 2002 de la Sebah

Dacă tabăra a început luni, eu mi-am făcut apariția numai miercuri, când distracția era în toi. Nu am participat la nebunia de la început, însă am luat parte la nebunia de la sfârșit. Cu ce am continuat distracția care se incinsese în Poiană de câteva zile? Păi, pentru început, ne-am adunat toți cei prezenți, ne-am urcat în mașini și am pornit spre Brașov. Undeva, pe drumul dintre Poiană și oraș ne-am oprit într-o zonă excelentă pentru ce va urma: un luminiș înconjurat de o pădure destul de deasă pentru a te putea ascunde fără probleme în tufișurile și după copacii săi. Aici a început înrolarea. Participanții dădeau cu semnături pentru a completa formularul necesar înscrierii în rândul armatei LEVEL. Forțele armate LEVEL participau la un exercițiu de antrenament, Paintball, pentru a urmări progresele realizate în dobândirea și însușirea tacticii militare predate în sute și sute de ore de Counter-Strike.

Tinerii pifani au primit echipamentul de protecție (salopete de camuflaj și căști) care i-a transformat în adevărați lupi ai pădurii. Apoi, împărțiți în 4 echipe, au început meciurile. Regulile și le-au stabilit singuri, în cele din urmă jucând un Capture the Flag cu respawn. Încrâncenarea de care au dat dovadă a făcut cinste uniformei pe care o purtau. Din 5 în 5 minute mai apărea câte unul dintre bravii luptători de după un copac, cu mâinile ridicate deasupra capului și cu masca plină de vopsea (s-au dat foarte multe headshot-uri) sau cu o pată de toată frumusețea la nivelul umărului. Oricum luptele s-au întins timp de mai multe ore. Într-un final, obosiți, flămânzi, am plecat spre bază, cu gândul la concursul și jocurile care vor urma.

Cei care au pierdut la Paintball aveau ocazia să se răzbune a doua zi când urma a avea loc concursul de Counter-Strike. Toată lumea a participat, formându-se aleatoriu, după stabilirea capilor de serie, echipe de câte 3 persoane. Cel mai bun jucător de Counter care se afirmase până atunci, Porku', lider al echipei din care făcea parte singura fată prezentă la Camp, a trebuit să se recunoască învins în fața lui Ithanium și a echipei sale. Aceștia au jucat excelent în finală, surclasând oarecum la limită echipa adversă. Nu trebuie să vă povestesc despre manifestările din timpul și după meci. Ithanium, un băiat cam "sfrijit și mic de statură", vocifera la fiecare frag și la fiecare punct al echipei sale. Răzbunarea era acum deplină (Ithanium a avut atâta vopsea pe cască la Paintball, că puteai să decorezi un apartament cu ea).

Finala Counter-Strike-ului s-a disputat târziu în noapte, dar prietenii noștri nu erau obosiți. Luptele au continuat în Warcraft III. Concursul pe echipe s-a desfășurat până la faza finalei. Se lumina deja de ziuă și concurenții, după 4 nopți nedormite, nu au mai rezistat și au plecat la culcare.

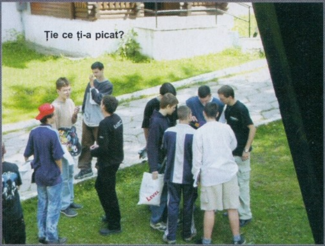
În ultima zi a avut loc premierea. Toți cei care au câștigat vreun concurs, toți cei care au participat la Camp, au primit premii din partea sponsorilor evenimentului (Rossignol și 2 NET) și a organizatorilor (băieții faini de la LEVEL). Au urmat strângeri de mână, schimb de adrese și de mail-uri, felicitări, păreri de rău pentru că s-a terminat, promisiuni pentru la anul, povestiri fantastice deja despre Camp-ul de anul acesta etc.

Să ne revedem cu bine și în 2003.

■ **Sebah**



VXG


Ție ce ți-a picat?



EA Play 2002

Acasă la [IEI]...

40 de kilometri de Londra. Chertsey. Un autocar precedat de un individ bine făcut, îmbrăcat în Men in Black, care bifa pe o listă. Câţiva români "amărâţi" – subsemnatul (LEVEL), Teo Păduraru (Best) şi Camil Perian (Skin Media) – erau pe listă şi individul, vrând-nevrând, a trebuit să recunoască cum că "yes, you are on the list". Ne-am îmbarcat într-o hardughie cu aer condiţionat şi pe-aci ne-a fost drumul lung spre EA Play.

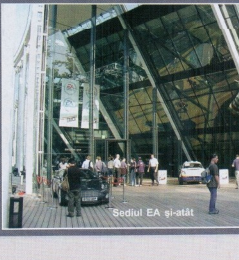
Prima problemă apărută pe drum a fost... drumul. Această Anglie te pune în dificultate rutieră, cel puţin. E vorba de mersul pe dreapta stângii, dar măcar e înainte, tot înainte. Bine că la toate trecerile de pietoni scrie pentru restul populaţiei lumii să se "look right" atunci când trece strada, asta ca să nu apară situaţia din bancul cu "stânga liber", localizat în UK.

Lungul drum al zilei către noapte

Urma să fie o seară plină de peripeţii. Nu aveam cum să mă aştept la o asemenea organizare, un asemenea sediu şi asemenea conferinţe de presă, pentru că aşa ceva nu vezi aproape deloc. Şi acum gândul de a fi fost la sediul Electronic Arts nu mă prea lasă în pace. Închipuiţi-vă o zonă liniştită, cu străduţe mi-


EA in Black


Camil Perian (Skin Media) cu un zâmbet larg pe buze.


Sediul EA şi-atât

nuscule și case cochete ascunse în spatele unor mașini nou nouțe. Brusc, apare o structură din oțel și sticlă, încungiurată de un lac prea frumos, cu lebede pe el și cu un Aston Martin aflat lângă un Porsche din anii '70, parcat lângă lac. Și se oprește autocarul și coborâm și ne uităm cu teamă la băieții solizi care NU ne zâmbesc și care insistă să ne spună că "your authorization, please", cu un zâmbet ca logo-ul Grin (Ballistics, Bandits).

Intrăm. Seara încă nu s-a lăsat. Intrăm și tot intrăm, dar aveam senzația că degeaba insistăm să intrăm, pentru că tot într-un fel de "afară" rămânem. Adevărul este că sala în care s-a ținut EA Play este atât de mare și atât de sticloasă, încât ai senzația că te plimbi în aer liber (mai ales că unul din pereții de 20 de metri înălțime este mobil și deschide sala către lac).

Suntem înăuntru... mă rog. Peste două ore încep conferințele de presă, adică rămâne suficient timp să butonezi Need for Speed: Hot Pursuit 2, 007: Nightfire, Command&Conquer: Generals sau Battlefield 1942 (Sim City 4 nu era de jucat pe nicăieri), ca să vezi cu adevărat despre ce e vorba. Până una alta, un suc, o bere, un sushi, o prăjitură și încă de zece ori pe atâta, chiar dacă sunt mai mult de trei sute de jurnaliști și distribuitori EA din toată lumea adunați acolo.

Seara continuă... Oamenii de ordine continuă și ei peste tot prin sală, ca nu cumva să atenteze vreun jurnalist la integritatea PS2-urilor, Gamecube-urilor și PC-urilor împrăștiate organizat prin toată imensitatea.

Gaming.... excellent

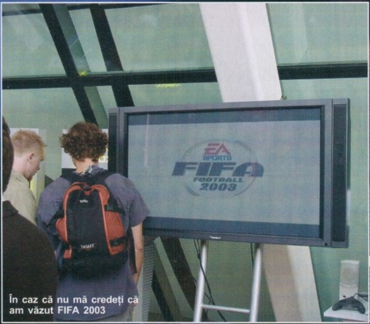
Primul lucru care iese în evidență este NFS: HP2, care se lăfăie doar pe



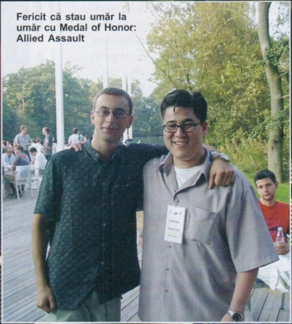
Ei îi spun "line-up". Noi îi spunem "visuri frumoase"

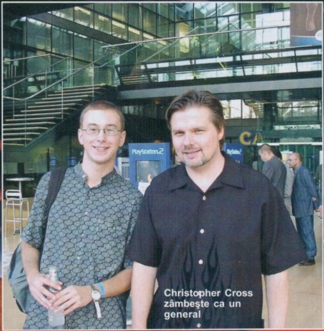


Un Aston Martin pentru voi. E gratis...

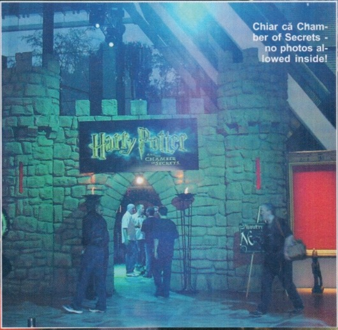


În caz că nu mă credeți că am văzut FIFA 2003

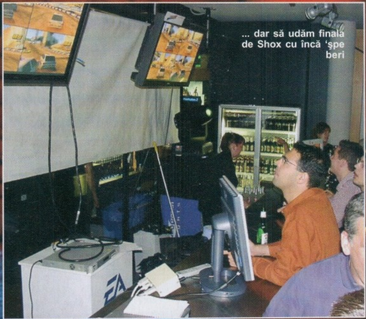

Fericit că stau umăr la umăr cu Medal of Honor: Allied Assault

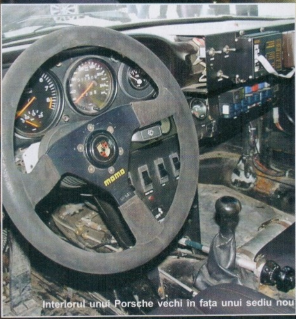


Christopher Cross zâmbește ca un general



Chiar că Chamber of Secrets - no photos allowed inside!


... dar să udăm finala de Shox cu încă 'șpe beri



Interiorul unui Porsche vechi în fața unui sediu nou

PS2, însă oferă posibilitatea să fie jucat "la prima mână". Am butonat ce am butonat, fără însă a avea o revelație. Spun asta pentru că, după Porsche și Gran Turismo, e foarte greu să mai ai revelații. E adevărat că jocul aduce inovații în termeni de gameplay, dar, în principiu, va fi un Hot Pursuit cu un 2 în coadă (adică o continuare, probabil de succes). Poliția va fi și ea implicată, până acolo încât vă veți trezi că puteți conduce un Lamborghini alb-negru cu biu-biu pe capotă.

Al doilea lucru care iese în evidență este un stand separat, sub forma unui castel, pe care scrie Harry Potter and the Chamber of Secrets. Din nefericire, băieții în tricouri cu mușchi mi-au interzis să execut poze în interiorul standului, așa că nu am reușit să vă aduc "interioare". Totuși, am pășit temător în lumea Harry Potter și am observat cum arată jocul: în principiu foarte asemănător cu primul Harry Potter, cu multe secvențe cinematice realizate cu engine-ul jocului. În rest... Harry Potter. Chiar dacă segmentul de vârstă căruia i se adresează jocul este pre-adolescentin, Harry Potter continuă să aducă bani grei în conturile EA (și fetelor le place foarte mult acest joc, pe care, din acest punct de vedere, îl depășește doar The Sims, cu toate variantele).

Dacă tot veni vorba, The Sims Online a fost una din vedetele serii și EA i-a făcut o prezentare scurtă, pe un ton care parcă trăda chiar mirare. Parcă nici lor nu le vine să creadă câți bani au putut să scoată dintr-un asemenea joc. Și când spun "asemenea" mă gândesc la jocuri cu pretenții mult mai mari: Medal of Honor: Spearhead (care va fi o continuare a lui MOH: Allied Assault), James Bond 007: Nightfire (jocul pentru care Pierce Brosnan și-a împrumutat latura facială), Command & Conquer Generals, Lord of the Rings: The Two Towers (care, din păcate, nu va fi lansat pe PC decât, eventual, la sfârșitul anului viitor) sau FIFA 2003.

Fiecare din jocurile pe care le-am enumerat mai sus a avut parte de propriul stand, unde oricine își putea încerca puterile pe jocul respectiv. FIFA 2003 a fost poate jocul care NU aduce deloc a revelație. Grafica a fost îmbunătățită (mă rog...), de parcă aici stă problema. În schimb, chiar și cei de la EA au recunoscut că FIFA 99 a fost și rămâne pentru mulți adevăratul FIFA. Una din îmbunătățirile aduse lui FIFA 2003 se pare că va consta într-o mai bună "animație" a mingii, care până acum părea că se deplasează cam independent de direcția pe care i-o imprima șutul jucătorului pe ecran. Totuși, imaginile din FIFA 2003 prezentate la conferință nu au reușit să mă convingă prea mult de acest lucru. Rămâne însă de văzut cum va fi produsul final... pe PC.

Un deliciu personal

De când mă știu am fost fan al seriei Command & Conquer. Jocul acesta a fascinat foarte mulți oameni din întreaga lume și probabil din această cauză C&C Renegade a dezamăgit atât de mulți gameri. EA Play mi-a oferit ocazia și, prin mine, și vouă, de a-l cunoaște pe Christopher Cross, omul din spatele lui Red Alert 2 și al lui C&C Generals. E adevărat că nu a lucrat de la început la seria C&C, dar și așa, el este creatorul unei foarte importante părți a ei și, deci, scriitor de istorie a jocurilor și mai ales a genului RTS. Și, uite-așa, am avut surpriza să constat că Christopher Cross e un tip amabil, deschis, care mi-a povestit mai pe îndelete despre C&C Generals. Problema e că nu au fost multe lucruri noi pe care le-am aflat, deci care să nu fi fost deja menționate în preview-ul lui Locke. Ceea ce am reușit însă să văd, first-hand, a fost jocul în sine și o conferință bine structurată. C&C Generals preia, în principiu, tot ce a fost mai bun din întreaga serie și transpune universul în 3D. Efectele grafice sunt excelent realizate și, ca dovadă, ne-a fost oferită o mostră de nivel în care un dig este aruncat în aer și apa năvălește într-o vale, distrugând tot: copaci, case, mașini. Tot. În rest, Christopher Cross mi-a spus că, de exemplu, gradul de realism este suficient de limitat pentru a nu strica gameplay-ul. Ideea e că, pe parcursul lucrului la joc, a avut foarte multe discuții de genul "Da' un tanc nu trage așa și nu explodează așa și nu merge așa de repede!" La final, a ignorat multe aspecte "reale" doar pentru a face din Generals un titlu jucabil și plin de eye candy.

Jocul urmează să fie lansat pe 22 ianuarie 2003 (dacă data lansării va fi respectată).

Se lasă noaptea

Cu cât se apropia noaptea, cu atât sediul EA căpăta note mai puternice de SF. Luminile s-au aprins peste tot, lacul s-a aprins în culori de verde, portocaliu și albastru, lebedele au trecut la culcare și au apărut efecte laser de lumină și culoare. Lumea nu mai avea parcă deloc chef să plece de acolo. În plus, EA a organizat și un concurs de Shox (joc de raliu pentru console, evident), ale cărui finale au putut fi urmărite în barul EA, unde lumea savura a suta oară ceva rece și, cu ochii împăiănjeniți de... oboseală, aclama câștigătorii. Între timp, subsemnatul se deplasa de colo-colo și aducea aminte celor de la EA că există în Europa o țară numită România (reprezentată pe latura comercială de Best Distribution) și că poate nu ar strica să acorde ceva mai mult interes acestei zone. Desigur, marea problemă și stigmatul nostru a venit din nou în discuție: pirateria. Atât timp cât ne vom repezi la piață să ne luăm un joc înainte să fi fost bine lansat pe piețele oficiale, firme precum Electronic Arts nu prea ne vor include în calcule. Când ei calculează succesul unui joc în milioane de exemplare, de ce s-ar deranja prea mult pentru cele cel mult câteva sute vândute la noi? Asta e realitatea, asta mi-a arătat EA Play. Îmi pare rău că nu am fost cu toții, redactori și cititori, acolo, pentru a vedea de ce avem de-a face cu o "industrie a jocurilor". E mai mult decât ne putem imagina...

■ Mike


Cum să nu bei ceva?!



ects*files
29-31 august 2002

Jocurile au plutit din nou pe Tamisa

... dar nu înspre Excel, ca anul trecut, ci împotriva curentului, înspre centrul Londrei, unde șade, falnic, centrul expozițional Earl's Court. Organizatorii ECTS au fost foarte mândri de această reușită, de a readuce târgul în centrul Londrei, însă nu în asta stă secretul organizării perfecte. E drept că accesul populației la târg a fost mult îmbunătățit, însă afluența de vizitatori nu a fost nici pe departe gigantică. Starea asta de fapt a fost cauzată poate de doi factori foarte importanți: absența unor nume importante din industrie și micșorarea evidentă a pieței jocurilor de PC (corelată cu micșorarea pieței de hardware).

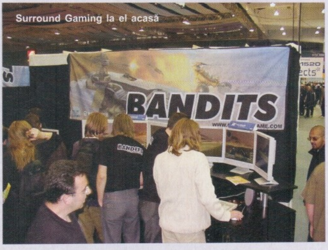
Mari absențe

Încep prin a vă povesti ce NU am văzut la ECTS anul acesta. Vivendi, Activision și Electronic Arts s-au hotărât că ECTS nu este o platformă prea solidă de promovare, cu toate că au participat peste două mii de jurnaliști de specialitate din toată lumea și au organizat cocktail-uri proprii, cu conferințe și demonstrații ale jocurilor viitoare. Problema cea mare a fost însă aceea că toate cele trei firme de răsunet au organizat aceste întâlniri separate cu presa în aceleași zile, premergătoare ECTS-ului propriu-zis, așa că m-am trezit obligat să aleg și, după cum demonstrează și articolul de EA Play, am ales Electronic Arts, pentru simplul motiv că mi s-a părut mult mai interesant (deși nici Tony Hawk's Pro Skater 4 de la Activision nu suna rău...) În fine, după terminarea cocktail-ului de la EA, seara târziu, am revenit la hotel, pentru că a doua zi începea târgul cel mare.

Non-cronologic

Interesant este că anul acesta am reușit să mă întâlnesc cu foarte puțini din cei pe care i-am cunoscut anul trecut, iar cei pe care totuși i-am întâlnit fie se plimbau doar prin târg, fie își schim-


În drum spre o Londră cu cer... senin



Surround Gaming la el acasă

baseră locul de muncă (ceea ce mi-a demonstrat clar că lucrurile se mişcă FOARTE repede în industria de entertainment electronic). Cel mai concludent exemplu a fost acela al lui Adam Foat, care anul trecut lucra la ELSA, iar anul acesta s-a mutat, ca PR, la NVIDIA. În fine, nu asta este interesant pentru gameri – unde şi de ce se plimbă PR-ii – ci care au fost noutăţile de la ECTS.

Prima discuţie cu adevărat interesantă am purtat-o la standul Matrox, unde am aflat că se află în stadiu de perfecţionare un nou concept, strâns legat de lansarea Parhelia. E vorba de Surround Gaming. Cei de la Matrox lucrează îndeaproape cu Grin (cei care au produs Ballistics), iar următorul lor joc, Bandits (un buggy action destul de nervos, construit tot pe engine-ul de Ballistics, puternic modificat) va avea această opţiune de Surround Gaming. Cu alte cuvinte, dacă vom avea trei monitoare pe birou, jocul le va ocupa pe toate pentru a ne oferi o perspectivă cum n-am mai văzut până acum. Revoluţia însă este aşteptată în domeniul MMORPG-urilor, poate genul cel mai "disperat" din cauza spaţiului limitat de pe un singur monitor. Se pare că vom vedea în curând un MMORPG pe trei monitoare: unul pentru chat, unul pentru jocul propriu-zis şi altul pentru caracteristicile şi inventory-ul personajului.

Matrox şi Bandits nu au fost totuşi atracţia ECTS-ului. În schimb, NVIDIA a încercat să atragă foarte mulţi vizitatori la stand prin organizarea unui concurs de Unreal Tournament 2003. Pentru a crea o atracţie şi mai mare, urma ca în ultima zi de târg doi finalişti să lupte pentru "coroană" cu doi dintre angajaţii Epic Games, veniţi special din Statele Unite pentru concurs. Adevărul este că nimic nu a fost anunţat cum trebuie, orarul stabilit nu a fost respectat (totul s-a terminat mult prea repede) şi, la final, efectul a fost mult mai mic decât cel scontat (adică a fost cam pustiu pe acolo). Au existat însă atracţii mult mai puternice. În ECTS-ul propriu-zis, unul din standurile de succes mare, care a atras o grămadă de vizitatori şi anul trecut, a fost (ghiciţi?) cel de Dance Revolution. Am



NVIDIA (Adam Foat) vine la serviciu...

... cu o maşină la mâna a doua...

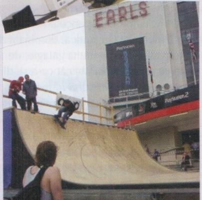



... stă de vorbă cu colegele...

... şi dă un Unreal Tournament 2003.



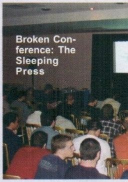

PlayStation Experience. Înăuntru, cetăţeni fericiţi...



... dar nici afară nu se supără



1C(S) Company terraformează cu mașinuțe radioghidate?


Broken Conference: The Sleeping Press



Ubi Soft Entertainment – aveai ce vedea și JUCA!

avut din nou ocazia să văd gabarite depășite țopăind voioase pe câte o platformă care abia-abia făcea față șocurilor de multe grade pe scara Richter. Însă marea atracție a ECTS-ului a fost...

PlayStation Experience

După cum spuneam, piața jocurilor de PC dă semne clare că se restrânge. Și nu trebuie să faci cine știe ce analize grele de piață, cu tabele și grafice. La Londra era suficient să te uiți la PlayStation Experience și să vezi coada enormă care se forma în fiecare zi până în mijlocul ECTS-ului. Nici presa nu avea voie să intre mai mult de o singură dată pe zi, pentru că oricum aglomerația dinăuntru era foarte mare.

PlayStation Experience a fost organizată într-o sală gigantică, dominată de un fum albastru, de multă gălăgie, de filme ce rulau pe ecrane cât casa și, din nou, de foarte multă lume. Am văzut acolo titluri "gigantice", așteptate de toată lumea. Doar că erau exclusiv pe PS2: Hitman 2: Silent Assassin, Tomb Raider: Angel of Darkness și Tony Hawk's Skater 4. Însă nu doar jocurile propriu-zise constituiau o atracție, ci atmosfera de acolo. Închipuiți-vă o sală încinsă, cu mult fum și cu logo-uri proiectate cu laser pe podea, în timp ce muzica house rupe pereții și jucătorii strigă entuziasmați "Mai VREM!". Mamele stau pe margine și presupun că își vor mai recupera, la un moment dat, odraslele. Între timp, se organizează concursuri, lumea stă grămadă și se uită sau se bate pentru un loc la un PS2. Și așa mai departe... (Interesanți gealații de la intrare, care specificau clar că, odată ieșit, nu mai pupi PlayStation Experience în ziua aia). Așadar, PS2 și consolele în general au un succes nebun în Occident, ceea ce face ca toți producătorii să se orienteze, tot mai mult, către PS2, Xbox, GameCube și Gameboy Advance. În schimb, în urma unui sondaj pe care l-am realizat de curând pe www.level.ro, am aflat că mai puțin de 10% din cei care au răspuns au și altceva decât PC acasă...

ECTS cu ruși

O prezență constantă la ECTS s-au dovedit până acum companiile rusești. Buka Entertainment (reprezentată de Maxim Mikhalev) a semnat un contract de distribuție în Marea Britanie cu Oxygen Entertainment, iar 1C Company a adus la rampă două jocuri foarte interesante: RC Cars și Permiter. Dacă primul este un joc de racing nervos și foarte bine făcut (curse pe plajă și prin curți, printre câini și oameni care dau fără milă cu piciorul în mașinuța jucătorului), al doilea este un RTS care promite să schimbe fața genului din care face parte. În Perimeter jucătorul poate și trebuie să modifice terenul pentru a putea accesa nivelul zero, singurul de unde se poate obține energie (resursa din joc). Altfel, Perimeter are pretenții foarte mari de sistem, date fiind milioanele de poligoane ce alcătuiesc un singur nivel.

Simpatică a fost însă discuția pe care am purtat-o cu Maxim Mikhalev (Buka Entertainment). Pe lângă partea serioasă a lucrurilor (adică faptul că Buka a contribuit la reducerea pirateriei din Rusia de la 95% la 70% prin inițiative de genul celei care a constat în lansarea a sute de mii de bucăți din Heroes III original la un preț de doar 3 dolari, ceea ce a dat o lovitură destul de puternică pieței negre), am discutat și de numele celor doi mari distribuitori din Rusia. Dacă Buka are conotații "dorsale" în română, nici 1C Company nu stă mai bine... în engleză, dat fiind faptul că C este S în rusă, deci 1S Company are și ea de-a face cu "dorsalele".

În fine, lăsând la o parte gluma, modul în care se dezvoltă companiile rusești la ora actuală (ca să nu mai vorbesc și de Akella cu Sea Dogs 2 sau chiar de Bethesda Softworks Inc., con-



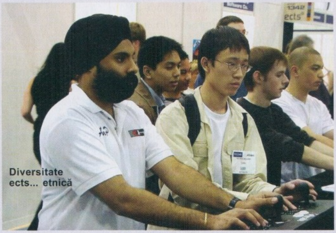




Individul din fundal: Nu știu, dom'le, cine e duduile! (ATARI)



Patru jocuri pe mobil și un zâmbet la unison: Orange



Diversitate ects... etnică

dusă și ea de un rus), modul în care se prezintă la târguri precum ECTS și obțin contracte aparent modeste, care însă deschid piețele, ar trebui să dea de gândit tuturor în ceea ce privește zona de est și sud-est a Europei.

Întâlniri de câteva grade

Ubi Soft a fost poate numele cel mai răsunător prezent la ECTS anul acesta, cu titluri "jucabile" precum Tom Clancy's Splinter Cell (un joc de tactică, acțiune și sneaking în timp real, care promite destul de mult) sau XIII (faimosul FPS cu personaje create în stilul benzilor desenate și cu multe elemente de gameplay în aceeași linie). Nici Raven Shield nu a lipsit, însă celelalte două jocuri au constituit marea atracție a standului Ubi.

Un alt punct... interesant al ECTS-ului a fost conferința dedicată lui Broken Sword: The Sleeping Dragon și organizată, evident, de Revolution. Am avut ocazia să văd imagini "în premieră" dintr-un joc pe care producătorii îl consideră o adevărată revoluție în domeniul jocurilor adventure. Cu toate astea, încă de la început am avut un mare semn de întrebare pentru că prezentarea a început cu un mesaj mare, negru pe alb: "The point-and-click adventure is DEAD!". Nu am mai stat să întreb ce părere au despre Syberia sau chiar The Longest Journey și am așteptat să văd cum arată acest Broken Sword 3 care va revoluționa genul. Ei bine, la finalul conferinței, m-am lămurit că, în mare, avem de-a face cu un action-adventure care nu arată extraordinar, iar în termeni de gameplay, am mai văzut, de exemplu, adventure-uri în care poți controla două personaje concomitent (Watchmaker). Concluzia la care am ajuns este că Broken Sword 3 va fi un joc interesant, însă nu suficient de inovator pentru a justifica afirmații (hazardate) de genul celei de mai sus.

Printre ultimele întâlniri pe care le-am avut la ECTS anul acesta s-a numărat și cea cu 3DO. Emoționat, m-am dus să mă întâlnesc cu un eventual Heroes V și să aflu ce s-a întâmplat cu seria Might and Magic, doar pentru a afla că 3DO se ocupă de acum înainte de Army Men pentru console și de jocuri violente, cu mașini și cu motociclete, ale căror nume nu le poate dezvălui încă. Există o foarte redusă posibilitate să se lucreze la Heroes of Might and Magic V, dar alte proiecte actuale sunt mult mai importante, așa că fanii seriei mai pot să aștepte (mult și bine). Seria Might & Magic e moartă de-a binelea și la 3DO nimeni nu mai plânge după ea.

Blizzard n-a fost. Novalogic n-a fost. THQ avea o debara pe post de stand. Codemasters nu a fost de găsit. Așadar, nu pot spune că am avut parte de revelații. Totuși, revista a ajuns cunoscută de multe firme noi, BogdanS s-a ales cu felicitări de la NVIDIA și ATI pentru rubrica de hardware și companiile de jocuri s-au mirat (din nou) că și în România oamenii se joacă pe computer, că sunt la curent cu jocurile cele mai noi (chiar dacă din versiuni pirat) și, în principiu, nu vor încă să calce pe plaiurile noastre, pentru că e încă prea riscant. Suntem prea "ilegali" încă pentru ei. Cineva trebuie să facă ceva și sper ca numeroasele firme de specialitate din țărișoara noastră să se autosesizeze și să ia măsuri concrete: prețuri mult mai mici, distribuție mai bună... Rușii ne-au luat-o înainte, așa cum au cam făcut-o aproape toate țările din estul Europei. Ar trebui să ne trezim... ECTS a fost doar o alarmă.

■ Mike

ects* See you next year!
28-30 august 2003

Ice Age

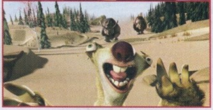


În urmă cu 20.000 de ani... Pământul este un tărâm preistoric, plin cu tot felul de pericole. Dar cea mai mare amenințare la adresa viețuitoarelor care trăiau pe atunci este începutul Epocii Glaciare. Pentru a evita dispariția datorită frigului pătrunzător care se anunță pentru o perioadă foarte lungă de timp, majoritatea animalelor pornesc, cu mic, cu mare, spre sud. Există însă și câteva excepții. Printre acestea sunt un mamut imens pe care-l cheamă Manfred și un animăluț simpatic, pe nume Sid, căruia îi place să facă totul după pofta inimii sale din acel moment. Cei doi se întâlnesc în nebunia migrației și Sid se hotărește să-l "adopte" pe marele Manfred pentru a-l folosi drept protectorul său. Nu trebuie să vă spun că Manfred nu este foarte fericit în această postură și încearcă tot posibilul să scape de "bagajul" în plus. Mai mult, Sid îl convinge să adopte împreună un copil, un omuleț numit Roshan. În poveste va mai apărea și Diego, un tigru bine făcut care nu vede în Roshan decât o masă delicioasă. În timp ce Sid, Manny și Diego pornesc pe întinderea de zăpadă și gheață, o altă creatură – o veveriță preistorică, Scrat – încearcă disperată să facă ceea ce instinctul îi spune: să îngroape o ghindă pentru vremurile grele care vor urma. Din păcate, misiunea aceasta se va dovedi a fi una foarte grea și aducătoare de multe belele.

Pentru a afla cum se vor descurca simpaticele animale în lumea grea în care trăiesc și pentru a avea o oră și ceva de distracție continuă, puteți urmări acest film în cinematografe.

Distribuit de InterComFilm România





City by the Sea





Detectivul de la departamentul de omucideri al poliției New York-eze, Vincent LaMarca (Robert de Niro) și-a construit un nume și o reputație respectate de toți ceilalți printr-o activitate și un devotament extreme. Ultimul caz pe care îl are de soluționat este însă cel mai greu dintre toate, deoarece detectivul investighează o crimă în care principalul suspect este propiul său fiu, Joey. Relațiile dintre ei nu au fost prea strânse de când Vincent a divorțat de soția sa și s-a mutat din Long Beach tocmai în Manhattan. În același timp, el a devenit un adevărat solitar ale cărui singure relații sunt cu prietena sa, pe care o ține însă la distanță, și cea mai apropiată, cu partenerul său Reg. Cât timp trăiește numai în prezent, Vincent nu va trebui să se confrunte cu tristețea despărțirii de familia sa și a exilului în anonimatul New York-ului.

Dar o crimă oribilă îl aduce pe Vincent înapoi, acasă la Long Beach, așa-numitul "City by the Sea". Aici îi revine și amintirea tatălui său, un criminal condamnat la moarte și executat atunci când el era doar un copil. În timpul investigațiilor descoperă că viața pe care a dus-o a avut o puternică influență asupra fiului său care este în pericol acum să o apuce pe calea bătută de bunic.

Filmul se anunță a fi o dramă excelent realizată. Prezența lui Robert De Niro într-un rol cu o asemenea încărcătură va asigura fără îndoială un spectacol formidabil.

Produs de Warner Bros.


quality, reliability, experience
CD, MC, DVD manufacturing
on firm grounds
VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
TÜV
Rheinland EUROQUA
EN ISO 9001:2000
ZN 75.100.8943
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: info@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

Tombola LEVEL şi best distribution



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu jocul The Sims Unleashed.

Care este eroul principal din jocul The Thing?
1 a) Captain Nemo b) Captain Black c) Cape Town

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

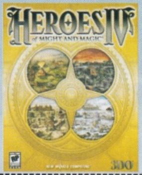
Tombola LEVEL şi best distribution

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

10/02 1

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi MONOSIT CONIMPEX



Continuăm concursul organizat în colaborare cu Monosit Conimpex. Premiul este Heroes of Might and Magic IV.

Pentru ce platforme va produce 3DO jocuri din seria Army Men?
1 a) PC b) console c) monitoare

Răspunsul îl găsiţi în articolul ECTS Files din acest număr.

Tombola LEVEL şi MONOSIT CONIMPEX

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

10/02 1

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi THRUSTMASTER



Sperăm să vă placă noul premiu pe care îl oferim împreună cu Thrustmaster: Firestorm Digital 2 Gamepad.

Cu ce este prevăzut Thrustmaster USB Joystick pentru a nu aluneca pe masă?
1 a) picioruşe de cauciuc b) plastelină c) cleme

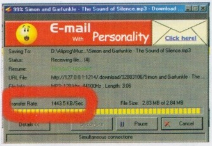
Găsiţi răspunsul în paginile revistei.

Tombola LEVEL şi THRUSTMASTER

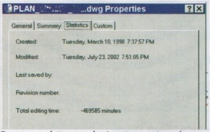
Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

9/02 1

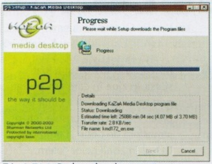
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			



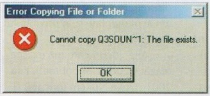
O rată de transfer cam mică pentru un modem conectat la Xnet. Imagine primită de la Andrei N.



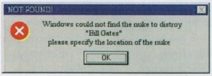
Programul ăsta trebuia să termine de procesat anul trecut. Imagine trimisă de Călin Mihai.



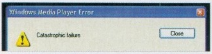
Din 3.70 MB el a adus doar 4.07. Nici o problemă, mai are 25.088 de minute timp și pentru restul. Imagine primită de la Forest.



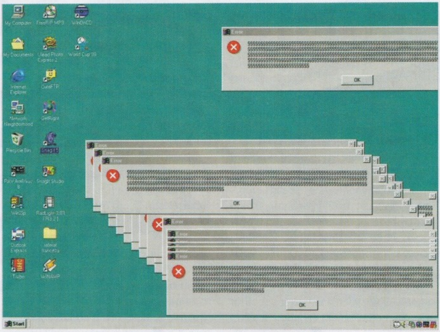
Dacă ceva există, nu poți să copiezi. Și oricum ar fi doar un kitsch. Imagine primită de la Mădau Cubarca.



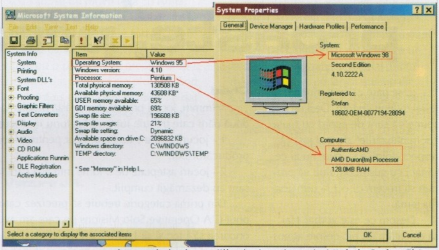
Hehehe. Da' e legal? Imagine primită de la Lucian Pricop.



Cred că-i timpul să mergem acasă. Aici am distrus tot. Imagine primită de la OveR DudE.



Ce înseamnă să te dea banii afară din calculator. Imagine trimisă de Cosmin Sfreja.



Asta mai zic și eu vrăjitorie. Imagine primită de la Ștefan Chivu.



Ultima modă în construcția de case: fără pereți. Imagine primită de la Ioanid Tibuleac & Dynamix.

Câștigătorul din acest număr este Ștefan Chivu.



Jocuri proaste, proaste, proaste...

... se pare că sunt multe şi le-aţi întâlnit cu toţii. Deşi nu pot spune că sunt de acord cu toate "nominalizările" de mai jos, vă respect opiniile şi, cum nu ai ce să faci cu gustul omului, vă propun să trecem direct la următoarea temă.

Despre ce este vorba? Hai să discutăm un pic despre atmosfera din jocuri... Care au fost jocurile în care v-aţi "pierdut" cu cea mai mare uşurinţă (şi plăcere)? Care sunt jocurile care au reuşit să recreeze un univers atât de veridic şi interesant încât să te ţină în faţa calculatorului ore în şir. Şi mai ales... care credeţi că este reţeta succesului unui asemenea joc? Cum trebuie să fie un joc ca să te acapareze total?

Ca întotdeauna, vă aştept scrisorile, sugestile şi comentariile (scrise, vă rog, cu diacritice) pe adresa de mail mitza@level.ro sau pe adresa redacţiei.

Baftă!

Chezi

"Hmmm, jocuri proaste. În această problemă intră două părţi care trebuie luate obligatoriu în discuţie:

1 - jocurile care s-au făcut doar pentru plăcerea producătorului;

2 - jocuri aşteptate de o lume întreagă care la lansare au dezamăgit cumplit.

Din prima categorie trebuie să precizez campionul CIA Operative Solo Misions pe care am avut onoarea să-l joc şi să-l termin aproape într-o oră şi un minut (tot Locke e mai tare) şi am rămas stupefiat. Dar se pare că voi aţi scris destule în articol aşa că nu trebuie să vă mai plictisesc cu criticile mele.

Pentru a doua categorie probabil că multă lume mă va înjura: pe mine m-a dezamăgit în adevăratul sens al cuvântului Heroes of Might&Magic IV! Au schimbat jocul radical... dar nu în bine. Sincer să fiu, jocul meu preferat din serie este primul. De ce? Pentru că este simplu, fără prea multe trupe, vrăji şi artifacturi de ţinut minte. Şi în plus, Heroes IV a stricat cel mai important lucru – originalitatea jocului."

CaStanu

"Am jucat multe jocuri, atât bune, cât şi proaste la viaţa mea, mai ales pe console, dar unul m-a dezamăgit cumplit: Driver 2. La început m-a captivat complet gameplay-ul şi adrenalina omniprezentă. Dar după vreo săptămână mi-am dat seama că totuşi oraşele din joc sunt cam puţine, poliţiştii sunt cam proşti (duh!) şi maşina zboară mai ceva ca un Boeing de 11 septembrie. La început nu conta că maşina se strica extrem de repede, contau doar ciocnirile mortale cu orice lucru mişcător. Totuşi visul a luat sfârşit în ziua în care am zburat prin trei clădiri fără a clinti un pixel. Am închis consola într-o atmosferă de doliu şi am pus CD-ul în zona celor "etern prăfuite". În general sunt suspicios când aud de continuări şi orice "Jocul 2" mă face să strâmb din nas dispreţuitor. Asta e... din păcate am avut dreptate şi în privinţa lui Driver 2.

Alte jocuri care mă exasperează: Counter (shoot me!), Fifa 2001, Duke Nukem (oricare) şi bineînţeles orice strategie ce copiază Starcraft-ul."

Stangaciu Octavian a.k.a. [Red-Sk]

"Sincer, dacă stau să mă gândesc, jocuri proaste nu prea am întâlnit în ultimul timp, DAR un joc m-a adus în pragul disperării: "Global Operations". Nu mă înţelegeţi greşit, NU este un joc prost, dar nu va reuşi să detroneze Conter-Strike-ul niciodată. După ce am citit articolul din LEVEL 11/2001 (felicitări lui Se-

bah) eu credeam că Global Ops va detrona cu siguranță CS-ul.

Acum câteva săptămâni a venit un prieten pe la mine cu Global Ops-ul spunându-mi: "Uite bă noua revoluție care va detrona CS-ul". Cuprins de o curiozitate mistuitoare îl instalez și îi dau click pe globalops.exe. Când l-am văzut mi-au căzut ochii pe tastatură. Grafica nu s-a ridicat la nivelul la care mă așteptam (am GeForce 2 MX 400) și e o ciudată legătură între contrast/brightness/color care te face să te doară ochii după câteva ore. Mă rog, nu ăsta e lucrul cel mai deranjant.

Deși cei de la Barking Dog Studios se băteau cu pumnul în piept că, vezi Doamne!, scot pe piață un produs ce va revoluționa piața jocurilor, iată ce am observat după câteva ore de joc (în jur de 6-7), când l-am și terminat pe Hard.

În primul rând să vorbim despre arme. Sunt multe la număr, binișor realizate (dacă prin binișor înțelegem că unele arme sunt reprezentate gen Delta Force 3 adică Dragunov.bmp) DAR cu faza cu single, burst, full auto firing modes ce e fraților? În CS poți face asta de la mouse, nu îți mai trebuie o tastă care să te încetinească. Tragi cum vrei. Alt aspect nasol este raportul stopping power/accuracy. Cu Dragunov-ul, ca să-l omori pe Gigel trebuie să tragi vreo 6 focuri pentru a-l reduce la tăcere. Mai mult, dacă ești un pic mai dus (ca mine) și te pui puțin pe research afli cu surprindere că un pistol Glock 18C nu poate trage auto sau că nu numai lui P14 sau lui P90 îi poți pune laser sight.

În al doilea rând, feelingul este infect. Dacă la CS mă feresc în fața monitorului ca să nu mă nimerească gloanțele, la Global Ops parca m-aș uita la Pokemon.

În al treilea rând, la CS sunt average și mi-a fost IMPOSIBIL să dau un headshot. În CS ritmul este foarte alert. Practic, pe cs_assault dacă ești counter și foarte bine organizat poți salva ostatecii relativ repede. La această minune de joc (nu CS) unele misiuni țin 15:00 min pentru că, vezi Doamne!, trebuie să-l aperi pe Gigel sau Mig-ul din hangar.

În plus, dacă ar fi să se lupte boții cu skill-ul setat pe Hard din Global Ops cu [POD]-Bot 2.5, Pod-boții ar câștiga de fiecare dată!

Deci, să recapitulăm: grafica stinks (ca să nu zic celălalt cuvânt cu "s"), armele sunt slab realizate din punct de vedere al specificațiilor tehnice reale, boții sunt atât de proști încât se omoară singuri. Unui jucător veteran de CS cred că îi va fi imposibil măcar să îl compare cu CS și... să nu uităm faza cu Adiță.

Adiță are o sală de calculatoare la colțul blocului meu. Am fost pe la el, crezând că sunt cu adevărat tâmpit și că am eu o părere prea proastă despre joc. I-am dat CD-ul și am plecat. Când m-am întors peste câteva zile mi-a dat cu CD-ul în cap spunându-mi că nu vrea să dea faliment."

Viezure JR.

"Ca să fie prost, un joc trebuie să îndeplinească următoarele condiții:

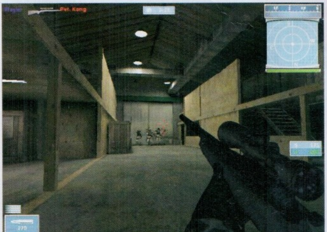
1. Gameplay: prost, prea puțin;
2. Sunet: nici măcar un bip;
3. Feeling: nu simți nimic când îl joci;
4. Grafica: nu prea mă interesează așa de mult aspectul grafic, dar nici să arate ca un joc de acum 10 ani.

Exemple: Cia Operative, Might & Magic IX, Delta Force: Task Force Dagger."

tHe dJ aRn

"Ne-ai cerut să îți vorbim despre cel mai prost joc pe care l-am jucat. Hai să-ți povestesc și eu despre jocul ăsta: Andre Agassi Tennis Generation. Jocul efectiv nu poate fi jucat. Nu ca să mă laud dar îți zic că eu am jucat cam toate simulatoarele de tenis din '93 încoace. În tot jocul grafica merită luată în seama dar, spre dezamăgirea mea, am constatat că nimeni nu se mișcă în afara jucătorilor care au meci. Nici băieții care culeg mingile, nici femeile/bărbații care dau mingile jucătorului... Nici măcar mâinile spectatorilor care aplaudă. Dar grafica nu ține loc gameplay-ului, feeling-ului, sunetului etc. Jocul are un AI patetic. Câteodată adversarul meu e un as în ale tenisului, dar câteodată e un imbecil total și mingea îi trece printre mâini, picioare, pe lângă ureche etc. Cum câștig un game, câștigă și el unul. N-am întâlnit nici o excepție care să întărească regula în legatură cu câștigarea game-urilor. Lovitul mingii suna ca și cum ai tăia o hârtie cu foarfeca. Apaluzele sună ca o piatră lovind pământul. Pe jucător nu poți să-l controlezi. Am jucat cu Andre Agassi însuși, care ar fi trebuit să fie cel mai bun în domeniu, dar n-am constatat nici o schimbare în joc. Și toate astea pe easy. N-am avut curajul să joc pe medium sau hard.

Jocul e o ratare extraordinară. Am dat un mail celor de la Cryo (producă-


Global Operations


Blair Witch Project

torii jocului) și le-am spus nemulțumirile mele și, culmea, în mai puțin de jumătate de oră am primit reply-ul. Au zis că ei au putut să joace foarte bine jocul și să aplic ultimul patch (1.002). Culmea e că nu există. Nu se poate așa ceva."

Mădălin Simeria

"Subiectul propus este unul foarte interesant. E fain să știi ce cred alții despre unele jocuri. Mulți dintre colegii mei cred că orice joc este caracterizat după grafică sau prezentare, dar nu e așa. Poate să fie grafică de Morrowind dacă n-are story sau feeling. Să lăsăm astea.

Pentru mine jocul cel mai prost a fost, este și va rămâne "The Blair Witch Project 3", care este un joc sec, fără început și sfârșit, grafică și sunet care erau și pe atunci învechite, plus un control de te dureau mâinile după zece minute. Jocul acesta avea niște dialoguri lente ca melcul și lungi ca trenul și, în marea lor majoritate, foarte plictisitoare. Pentru mine acesta a fost cel mai frustrant și prost joc pe care l-am întâlnit până acum."

Weasel

"Este clar, fără doar și poate, că mulți gameri și non-gameri de pe lumea asta, fie ei bătrâni sau în perioada minunată și plină de necazuri a prunciei, au văzut sau au jucat măcar o dată în viața lor un joc care să nu le fi plăcut, și mă refer la un joc cu grafica de kko, un gameplay de nota 0/30 plus alte chestii minore, dar care să te calce pe nervi încât să ajungi să pui mâna pe baros și să mângâi monitorul. Adică nu vă gândiți la jocurile din '99 în jos, că atunci nu era tehnologia de azi. Gândiți-vă la cele de acum. Jocurile proaste începând cu 2000. Am citit, Mitza, că vrei nume? OK! Să ne amintim puțin de nenorocirea și eșecul de... se aud tobele?

Percuția?

Ok.

Bă! Am zis tobele!

Așa mai merge... Time Line! (nu vă speriați, mi l-a dat vecinu', că nu eram așa de dement încât să dau bani grei pe acest joc, fie ei și 40 de mii). Pentru cei ce nu știu de acest joc, să vedem: grafica cea mai jalnică pentru un joc din vremea lui, mai rea ca cea de pe HC-ul lu' văru de la colț. Și nu exagerez. În fine, joace cu grafici proaste și foarte proaste s-au mai întâlnit până acum. Dezastrul adevărat a fost timpul foarte "lung" pierdut în fața calculatorului pentru a-l termina!

Probabil se aude prin spate: "ce atâta zarvă mă?!??" , "oare cât timp??". Să bată tobele din nou... de data asta vreau și orchestra! O jumătate nenorocită de oră! Să nu mai zic de story-line... care este patetic!!!

Din cauza acestui joc am cedat nervos și fizic! Mi-a părut rău că am pus mâna pe mouse să-l joc... Offff, ce vremuri!

Altă porcărie de joc a fost PENTRU MINE, poate nu și pentru alții, fiind primul dintr-o serie de mare succes, Diablo! Știu că acuma unii mă înjură în cele mai josnice feluri posibile, dar să vedem de ce cred una ca asta.

Păi, trei chestii pentru unii minore, dar care pe mine m-au făcut să șterg jocul de pe hard cu mare plăcere, au fost că armele personajului se stricau una-două (înțeleg că vrem să fie realiste joacele, dar să dai de 2 ori într-o cutie de lemn cu sabia și să constați cu dezamăgire că ai rămas cu mânerul în mână, NU!) și la început nici nu aveai bani de reparații, că tipul respectiv nu putea alerga și că tot jocul umblai numai prin pivnițe (poate că de asta le-a plăcut gamerilor din toată lumea).

Un alt joc din multele proaste pe care le-am văzut la viața mea (și cu asta închei) a fost noul Duke Nukem MP. De ce? Păi grafica mă așteptam să fie mai bună sau măcar să se vadă mai bine pe GF 4 4600 al meu (și n-o zic să mă laud), dar nexam. E puțin mai bună ca în Duke 3D Atomic Edition.

Și ca să închei aici, vreau să vă spun că e bine să mai și vedem din când în când un joc mai prost (de exemplu CIA Operative, pe care l-ați remarcat și voi). De ce? Păi ca să mai facem și noi o comparație cu cele mai bune, ia vezi măi ce naspa e ăsta, da' ce sunet prost are ăla ș.a.m.d."

Ne-au mai scris:
Wolfman 2.0, SPYderZ, Adi Ciochină aka Dark, Glumetzul, Micutzu aka Godfather, Radu Daniel, OveRDudE aka OveRLorD, Ali Mohamed, Alex, Gaby aka Psycho, Nadolo Valentin, Aleks Sabryn, Statescu Adi aka Mr. Magoo din Brașov, Rareș Cinteza, Myke aka Da'MagicMan din Ploiești, Creza Rădulescu, Toma Sebastian, Andrei aka Dynamix, Pădureanu Ștefan aka X Footman Stef, Neatzu Dragoș, BlackHand aka DoomHammer aka Thrall, Panait Felix-Cosmin din Tulcea, Robescu Florian din Craiova.



Timeline



Driver 2 (urât joc!!!)

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 2200 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogel.ro)

Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike) (mike@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactori:
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)
Bogdan Amititeloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)
Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)
Secretar de redacție:
Cristiana Vrăbioiu
(cristiana_vrabioiu@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Vlasin (cora_vlasin@vogel.ro)
Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor (csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogel.ro)
Online:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (kerrigan@level.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)
Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu (iancu_soiu@vogel.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

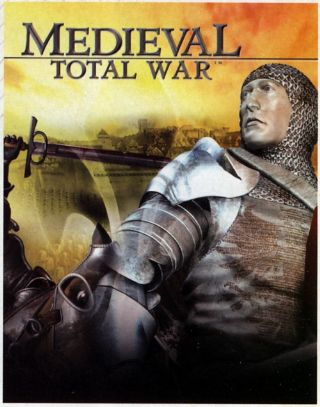
INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:





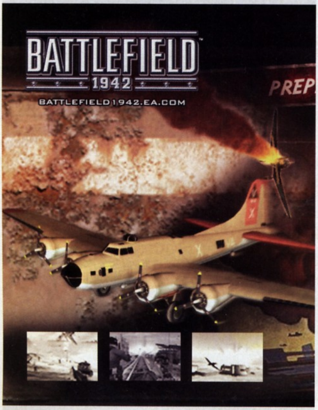
Sudden Strike 2

Pălitura fulgerătoare. Partea a doua



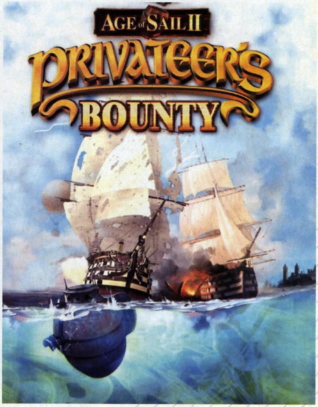
Medieval: Total War

Războaiele medievale fără shoguni



Battlefield 1942

Al Doilea Război Mondial cum nu l-ați mai văzut până acum



Age of Sail II: Privateer's Bounty

"Ship ahoy!", then play the game